SONDERAUSGABE 8



Sonderausgabe Nr. 8 1990
TRONIC-Verlag
ÖS 65
SFR 7,50
DM 7,50

KOPFNÜSSE

SCAPEGHOST, DRAGON WARS, LOOM, CHAOS STRIKES BACK, CONQUEST OF CAMELOT, SIM CITY, CODENAME ICEMAN, CHAMPIONS OF KRYNN, GOLDEN AXE, BUDOKAN, ISLAND OF LOST HOPE ...

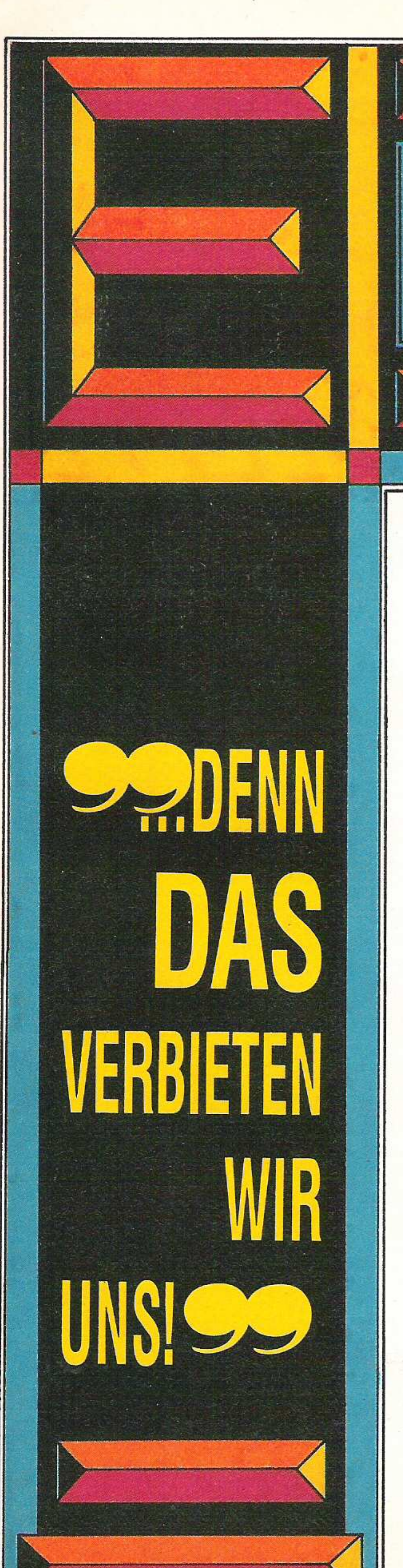
UND ALS EXTRAS

NEWS
und FEEDBACK

SAMMELBAND 2


LO
GO
„Knobeln ohne Ende –
Logo ist ein wahres
Suchtvergnügen
(ASM – Hit)"
„Für Strategen und
Kopfakrobaten können
wir Logo nur empfehlen.
(Power Play)"
"Tatsache ist, daß Logo vor allem wegen des Spielprinzips Spaß bringt und darum des öfteren im Diskettenschacht landen wird. Strategen und Gehirnakrobaten kann ich Logo nur empfehlen."
(Henrik Fisch in POWER PLAY 4/90)
LOGO
„schwierig . . ."
LOGO
„knifflig . . ."
LOGO
„unlösbar . . ."
„oder vielleicht doch ?!"
AMIGA
ATARI ST
STARBYTE
BOMICO-Vertrieb:
Elbinger Str. 1
D-6000 Frankfurt/M. 90
Serviceline: Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen ? Möchten Sie Tips zum Spielablauf usw.? Unsere Spiele-Experten helfen Ihnen !
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr
Anruf genügt! Tel.: 0 69 / 77 80 25
ATARI ST / MON
IBM / P





Stunden über (Über-)Stunden sind vergangen und wir haben's genossen, Wort für Wort, Zeile für Zeile, Seite für Seite. Für Euch! Nur für Euch? Nun, unter uns gesagt: Überlegt haben wir uns diesen Schritt reiflich, doch unsere Entscheidung liegt klar auf der Hand: Sonnenschein, Karibik, Palmen, Ananas, Cocktails am Strand, 'schalala Bacardi...' (Ihr wißt schon), das sind doch alles keine Werte, nicht für uns, nein, denn das verbieten wir uns. Also hat sich die große, glückliche Tronic-Familie auf den Hosenboden gesetzt, um Euch einen neuen Pausensnack für die so endlos langweiligen Fußball-Halbzeiten zu basteln: die SPECIAL 8. Na, wer kommt denn nun ins Finale? Italien - Deutschland? Bernd zumindest ist recht zuversichtlich. Think positive! Micha kennt auch schon das Ergebnis: 1:0 ("Im Endspiel fallen nie viele Tore."). Den Cheat müßte man haben! Den haben wir leider auch nicht, aber dafür ein paar wunderwunderschöne Lösungen zu neuen Programmen. Und vergeßt nicht: Wer Lösungen nachmacht oder verfälscht oder nachgemachte oder verfälschte sich verschafft und in Verkehr bringt, wird mit Zwangsarbeit im Tronic Verlag nicht unter zwei Jahren bestraft (Aufräumen, Flaschen wegbringen, Pakete schleppen, Post holen, Post wegbringen, DOS shareware schleppen, ins Lager fahren, Automaten kippen und festhalten, Disketten formatieren, Kaffee holen, Essen holen, undsoweiterundsofort)! Solltet Ihr also einen guten Cheat/Poke für die WM'90 auf der Pfanne haben, laßt uns bitte nicht länger im Trüben fischen (System ist uns ausnahmsweise mal egal). Eine großzügige Portion Spaß mit neuen Lösungen, Kopfnüssen, Tips und Tricks wünscht Euch

Eure Special-Redaktion

!!ACHTUNG!!

Bei einem Teil der Auflage wurde ab Werk versehentlich vergessen, die Radmuttern nachzuziehen. Wir möchten daher alle ASM-Abfahrer bitten, diese zu kontrollieren und gegebenenfalls die ASM unter vollständiger Angabe der Fahrgestellnummer in einer der ASM-Vertragswerkstätten Deutschlands, Österreichs oder der Schweiz nachrüsten zu lassen.

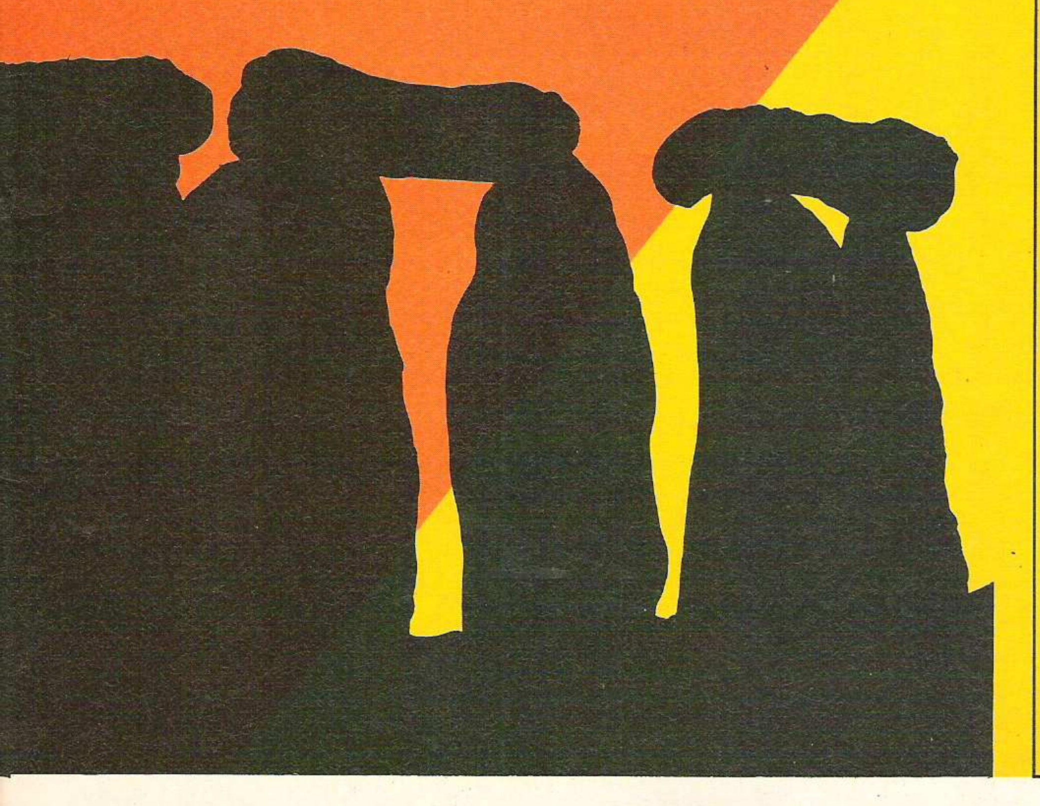
INHALT

KOPFNÜSSE

LÖSUNGEN / KARTEN

MEGA-LÖSUNGEN

STANDARDS & RUBRIKEN





8. Special-Ausgabe

IMPRESSUM

HERAUSGEBER
Axel Gredé (verantw.)

CHEFREDAKTEUR
Matthias Siegk (mats)

REDAKTION
Ulrich Mühl (uli), Michael Suck (msu)

COVER
Mark Bromley

LAYOUT
Annette Braun

COMIC
Stefan Bayer, Mathias Neumann

AUTOREN DIESER AUSGABE
Wolfgang Fröde, Eva Hoogh, Manfred Kleimann, Hannes Kruppa, Torsten Oppermann, Jobst Rühe, Thomas Tewoort, Uwe Winkelkötter

FOTOS
Artreference, Mauritius, Hans-Joachim Amann,

ANZEIGENLEITUNG
Andrea Komorowski (Leitg.), Anja Pröger
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr.4, ab 1. April 1990

SATZ
Uwe Siebert (Leitg.),
Andrea Kloss, Regina Sieberheyn, Astrid Zeuch

REPRODUKTION
Repro Team Kassel GmbH, 3500 Kassel

DRUCK UND GESAMTHERSTELLUNG
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG, 3500 Kassel

VERTRIEB
Verlagsunion Pabel Moewig KG, 6200 Wiesbaden,
Inland (Groß-, Einzel-und Bahnhofsbuchhandel)

VERLAG UND REDAKTION
Tronic-Verlag GmbH & Co KG,
Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon: 0 56 51 / 3 00 11
Telefax: 0 56 51 / 3 00 14
Mailbox: 0 56 51 / 3 00 15
Bildschirmtext: 0 56 51 / 3 00 16

Connections

Joystickumschalter für Heimcomputer

Das Problem ist altbekannt: Das soeben eingeladene Programm bedient sich der Maus für die Menüführung. Wird das Spiel dann jedoch gestartet, ist plötzlich der Joystick gefragt - ermüdendes Umstöpseln ist die Folge. Abhilfe schafft hier der Maus-Joystick-Umschalter der Firma **H+W.** Der Adapter wird einfach an Port 1 des Amiga, ST oder C-64 gesteckt und besitzt an einer Gehäuseseite zwei Ports zum wahlweisen Einstecken von Joystick und Maus. Verlangt die Software dann plötzlich einen Wechsel von der Maus zum Joystick, genügt ein Knopfdruck, um zwischen den beiden Ports zu wechseln. Soviel Bequemlichkeit hat natürlich auch seinen Preis: Für den Adapter müssen 45 DM berappt werden. Zu beziehen bei: H+W Computer und Zubehör GbR, Egonstraße 13, 4650 Gelsenkirchen, Tel.: 0209/67462.

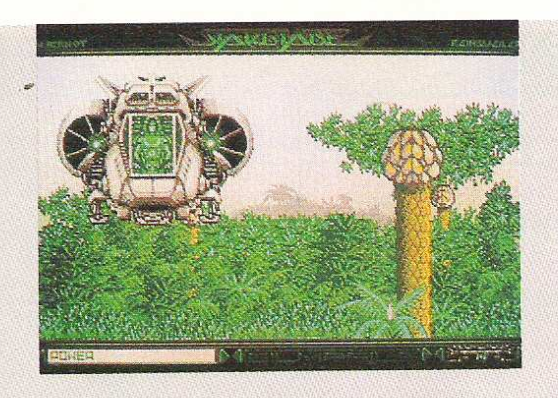


Insekten-Gefahr

PALACE gegen schwangeres Monster

Aus dem französischen Softwarehaus **SILMARILS** stammt das neue Actionspiel STARBLADE, **für das PALACE** die Distribution übernommen hat.

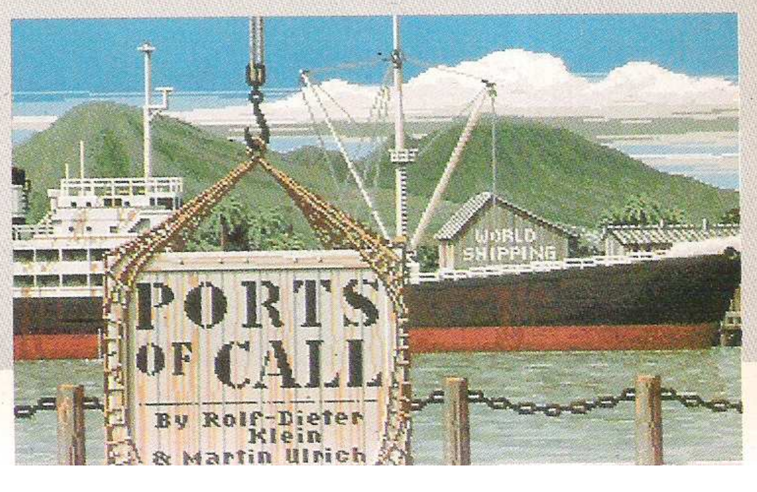
Insektenförmige Wesen haben die Menschheit arg dezimiert und sinnen nun darauf, auch die Überlebenden, die sich tapfer verteidigen, restlos auszuradieren. Zu diesem Zwecke schufen die Wissenschaftler der Cephalhydras eine gentechnisch gezüchtete Insektenkönigin, die Tausende von Elitesoldaten zeugen soll. Einem Agenten der Menschen gelang es jedoch, den Aufenthaltsort der Königin auszumachen. Um seine Verfolger zu verwirren, verteilte er die Koordinaten auf verschiedenen Disketten und versteckte diese auf dem Planeten des Feindes. Die Aufgabe des Spielers ist es, sich durchs Feindesland zu kämpfen, die Disketten zu finden und das schwangere Monster zu vernichten. Erhältlich ist das Gemetzel für ST, Amiga und PC zum Preis von ca. 85 DM.



Konvertierung

PORTS OF CALL für PC!

Gerüchte schwirrten schon seit längerem durch die Luft, doch nun steht es endgültig fest: **PORTS OF CALL** kommt für den PC! Nachdem der amerikanische Hersteller **AEGIS** Konkurs anmelden mußte, sicherte sich die **DISC COMPANY** die Rechte an dieser hervorragenden Schiffahrts-Simulation, die wohl zu den populärsten ihrer Art gehört. Erste Screenshots der PC-Fassung lassen VGA-Grafiken vermuten, weitere Infos sind allerdings noch recht dürftig. Zeitgleich zur PC-Umsetzung soll auch die Amiga-Fassung als Re-Release auf den Markt gebracht werden. Einzige Neuerung: Sowohl das Handbuch als auch die On-Screen-Texte sind in zehn verschiedene Sprachen übersetzt worden - Deutsch inklusive. Zu haben ist PORTS OF CALL in beiden Fassungen für ca. 85 DM.



Coin op's

OCEAN mit neuen Lizenzen

Das Budget des englischen Software-Riesen **OCEAN** scheint unerschöpflich zu sein: In rascher Folge versorgt der Spielegigant den Markt mit Umsetzungen bekannter Spielhallen-und Filmtitel. Und auch die neuesten Produkte der OCEAN-Einkäufer tragen wieder vielversprechende Namen: Von **DATA EAST** stammt z.B. das James Bond-Abenteuer **SLY SPY - SECRET AGENT**, das neun actionreiche Levels für Hartgesottene bietet. Ob auf dem Motorrad, unter Wasser oder im Cockpit eines Ferrari - OCEAN verspricht die originalgetreue Umsetzung aller Automatenfeatures. Erhältlich ist SLY SPY in Kürze für Amiga, Atari ST, C-64, Spectrum und Amstrad. Weitere Lizenzen haben sich die fixen Engländer für folgende Spiele geholt: **SPECIAL CRIME INVESTIGATION** von **TAITO** (Autorennen mit Verfolgungsjagd), **NARC** von **WILLIAMS** (Action pur), **MIDNIGHT RESISTANCE** von **DATA EAST** (Action), **PLOTTING** von **TAITO** (Denkspiel) und **TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES** von **KONAMI** (Cartoon-Action).
Die Termine für die Veröffentlichung dieser Games stehen noch nicht fest, erhältlich werden die Coin op's für alle gängigen Heimcomputer sein.

Szenenwechsel

Neue Missionen für "Fighter Bomber"

FIGHTER BOMBER ist einer jener Flugsimulatoren, die nicht so sehr die strategische Seite und die Bedienung eines Flugzeuges in den Vordergrund stellen, sondern dem Spieler vielmehr stark actionbetonte Aufgaben bieten. Sollten die Besitzer von FIGHTER BOMBER mittlerweile schon alle Missionen durchgespielt haben, so können sie jetzt aufatmen, denn von **ACTIVISION** gibt's jetzt die **ADVANCED MSSION DISK** mit 16 neuen Missionen. Die Szenarien auf dieser Zusatzdiskette umfassen ein Terroristentreffen in einem mit SAM-Raketen bestückten U-Boot ebenso wie einen von Panzern und feindlichen Truppen umstellten Flugplatz. Der Pilot des FIGHTER BOMBERS muß natürlich kräftig "aufräumen", um der "gerechten Sache" zum Sieg zu verhelfen. ACTIVISION verspricht ein **noch** spannenderes Spielgeschen und "revolutionäre" 3D-Grafiken - der Spieler darf alles in Grund und Boden schießen, was ihm in den Weg kommt. Simulatorpuristen werden sich ob des martialischen Kriegsgeheuls ekelnd von



FIGHTER BOMBER abwenden, doch den Ballerfans dürfte das egal sein. Erhältlich ist die ADVANCED MISSION DISK zunächst für Amiga, Atari ST und PC, der Preis steht noch nicht fest.



Golf

Spielen wie die Profis

Ein neues Golfspiel schickt sich an, dem ewigen Spitzenreiter *Leaderboard* den Rang streitig zu machen. **ELECTRONIC ARTS** besorgte sich gestandene Profis als Sponsoren, denn **PGA TOUR GOLF** ist das einzig lizensierte Spiel der amerikanischen Vereinigung der Profigolfer. Das Spiel bietet neben verschiedenen Kameraperspektiven und den üblichen Schlag- und Windfeatures noch eine 3D-Perspektive auf den Grüns, ein Instant Replay für besonders gelungene Schläge sowie nützliche Tips aus dem Munde der Profis. Gespielt werden insgesamt vier Turniere mit jeweils sechzig Mitstreitern. PGA TOUR GOLF erscheint zunächst für den PC zum Preis von ca. 85 DM.

Video & Computer

Infobörse für Computerfreaks

Am 29.09. findet in Düsseldorf die **NeMed '90**, die Neue-Medien-Informationsbörse statt, die sich in diesem Jahr besonders mit dem Amiga als "jugendspezifischem Medium" widmet. Darstellungsbeiträge, Videoproduktionen und Diskussionen mit Anwendern und Pädagogen sollen Anregungen geben, ein Programmkino und verschiedene Workshops runden das Angebot ab. Interessenten melden sich bitte beim Haus der Jugend, Lacomblestr. 10, 4000 Düsseldorf, Tel.: 0211/631313 (Herr Gesell).

Lösungshilfen?

CPS-Lösungshilfen sind auch im Softwarefachhandel erhältlich.

20.000 Meilen unt. dem Meer	L	–	–
688 Attack Submarine	–	–	A
A 10 Tank Killer	–	–	A
Ace 2	–	–	A
Adventure Of Link (Zelda 2)	–	P	–
Alternate Reality - City	–	P	A
Alternate Reality - Dungeon	L	–	–
Auto Duel	L	–	–
Balance Of Power 1990 ed.	–	–	A
Bard's Tale 1	L	P	–
Bard's Tale 2	L	P	–
Bard's Tale 3	L	P	A
Battle Of Antietam	–	–	A
Battlehawks 1942	–	–	A
Battletech	(L	P)	A
Battles Of Napoleon	–	–	A
Bismarck	–	–	A
Black Cauldron	L	–	–
Bloodwych	L	P	–
Bubble Ghost	–	P	–
Carrier Command	L	–	–
Champions Of Krynn	L	P	–
Chaos Strikes Back	–	–	A
Chrono Quest	L	–	–
Codename Iceman	(L	P)	A
Colonel's Bequest	L	P	A
Conquest Of Camelot	(L	P)	A
Curse Of The Azure Bonds	L	P	–
Dam Busters	–	–	A
Deathlord	–	P	A
Defender Of The Crown	–	–	A
Deja Vu (Amiga/ST)	L	–	–
Deja Vu 2	L	–	–
Demon's Winter	–	–	A
Def Con 5	–	–	A
Digi Paint 3	–	–	A
Digi View Gold Version 4.0	–	–	A
Dos - 2 - Dos	–	–	A
Dragon's Breath	L	–	–
Dragon's Lair (Anleitung PC)	L	–	A
Dragon Wars	–	–	A
Drakkhen	L	–	–
Dungeon Master	L	P	A
Elite	L	–	A
Emperor Of The Mines	L	–	–
Europe Ablaze	–	–	A
F-14 Tomcat	–	–	A
F-15 Strike Eagle 2	–	–	A
Faery Tale Adventure	(L	P)	–
Fire Brigade	–	–	A
Fish	L	–	–
Flugsimulator 3	–	–	A
Flugsimulator 4 (49,90 DM)	–	–	A
Future Wars	(L	P)	–
Galdregon's Domain	L	P	A
Gato	–	–	A
Germany 1985	–	–	A
Gettysburg	–	–	A
Goldrush	L	P	A
Guild Of Thieves	L	–	–
Gunship	–	–	A
Hellowoon	L	–	–
Hero's Quest	(L	P)	A
Hillsfar	–	–	A
Holiday Maker	L	–	–
Imperium Galactum	–	–	A
Indiana Jones 3 (Adventure)	L	P	–
It Came From The Desert	(L	P)	–
Jet	–	–	A
Kampfgruppe	–	–	A
Keef The Thief	–	–	A
King Arthur	L	–	–
Kingdoms Of England	–	–	A
King's Quest 1	L	P	A
King's Quest 2	L	P	A
King's Quest 3	L	P	A
King's Quest 4	L	P	A
Knights Of Legend	–	–	A
Kult	(L	P)	–
Last Ninja	–	–	A
Last Ninja 2	L	–	A
Legacy Of The Ancients	L	P	–
Leisure Suit Larry 1	L	P	A
Leisure Suit Larry 2	L	P	A
Leisure Suit Larry 3	L	P	A
Lucky Luke	(L	P)	–
Lurking Horror	L	–	–

L = Lösung *** P = Pläne *** A = deutsche Anleitung

Bei CPS erhalten sie Hilfen zu den meisten Problemen, die bei Computerspielen auftreten können.

Sei es, daß Sie an verzwickten Spielsituationen "festhängen", sich in unübersichtlichen Labyrinthen verlaufen haben oder mit Ihrem Spiel gar nichts anfangen können, weil es nur mit englischer Anleitung geliefert wurde - **Rufen Sie uns an oder schreiben Sie uns!** Wir helfen Ihnen weiter. Wie sie uns erreichen können, steht auf der gegenüberliegenden Seite.

Natürlich erhalten Sie bei CPS auch Spiele- und Anwendersoftware, Zubehör und Hardware zu günstigen Preisen.

Fordern Sie einfach unser **kostenloses Kundenmagazin** mit umfassender Preisliste an oder stöbern Sie in unseren **Inseraten,** die Sie in den Spieleteilen **namhafter Computerzeitschriften** finden können.

5 Argumente für Ihren nächsten Einkauf bei CPS:

Die Auswahl -in unserer Preisliste finden Sie alles, was das Herz des Computerspielfreundes höher schlagen läßt. Dabei ist unsere Preisliste eine Aufstellung der lieferbaren Artikel und keine Summe von Phantasie-Vorankündigungen.

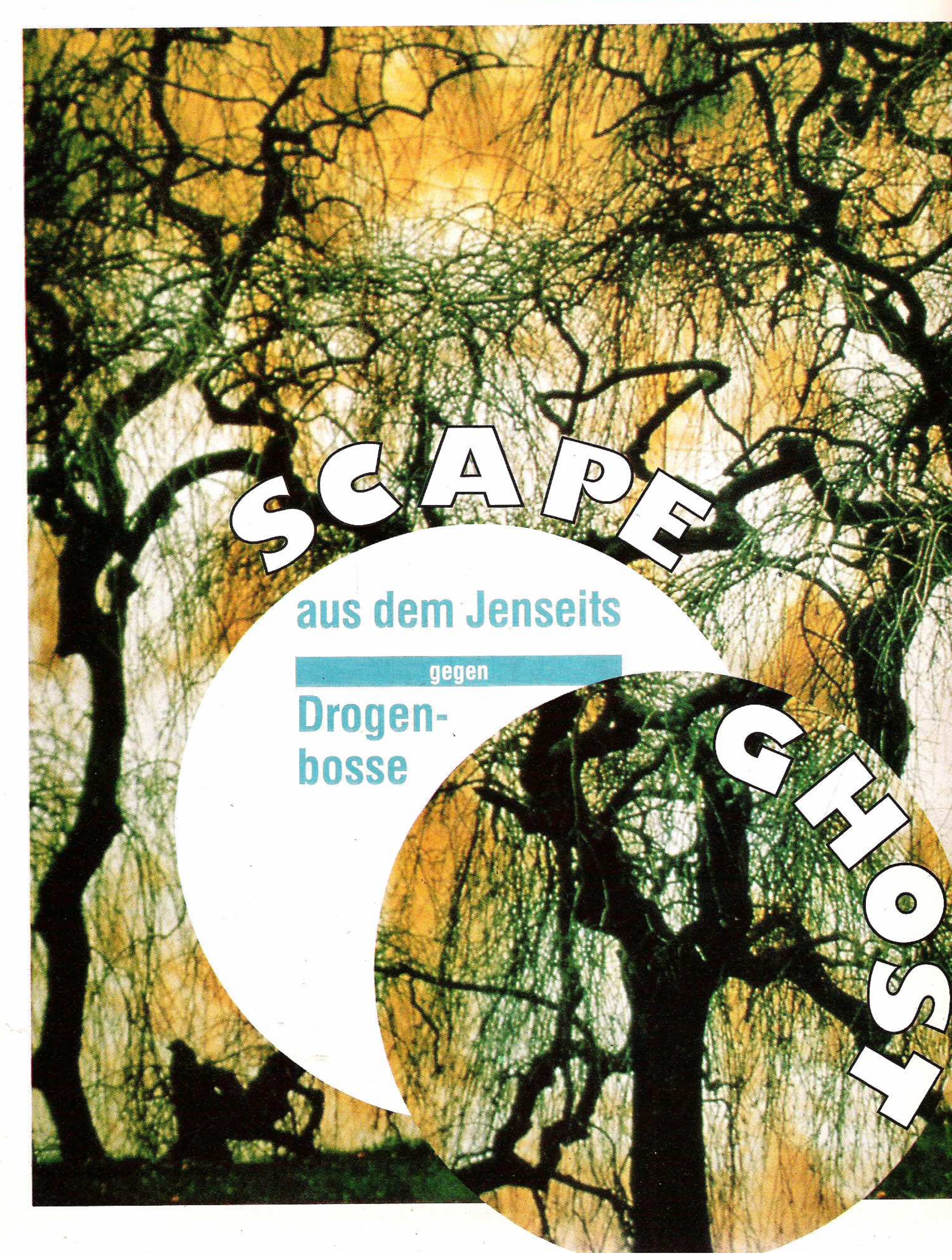
Der Preis -wir sind ein Fachversand mit Service und kein Discounter - trotzdem halten unsere Preise jedem Vergleich stand.

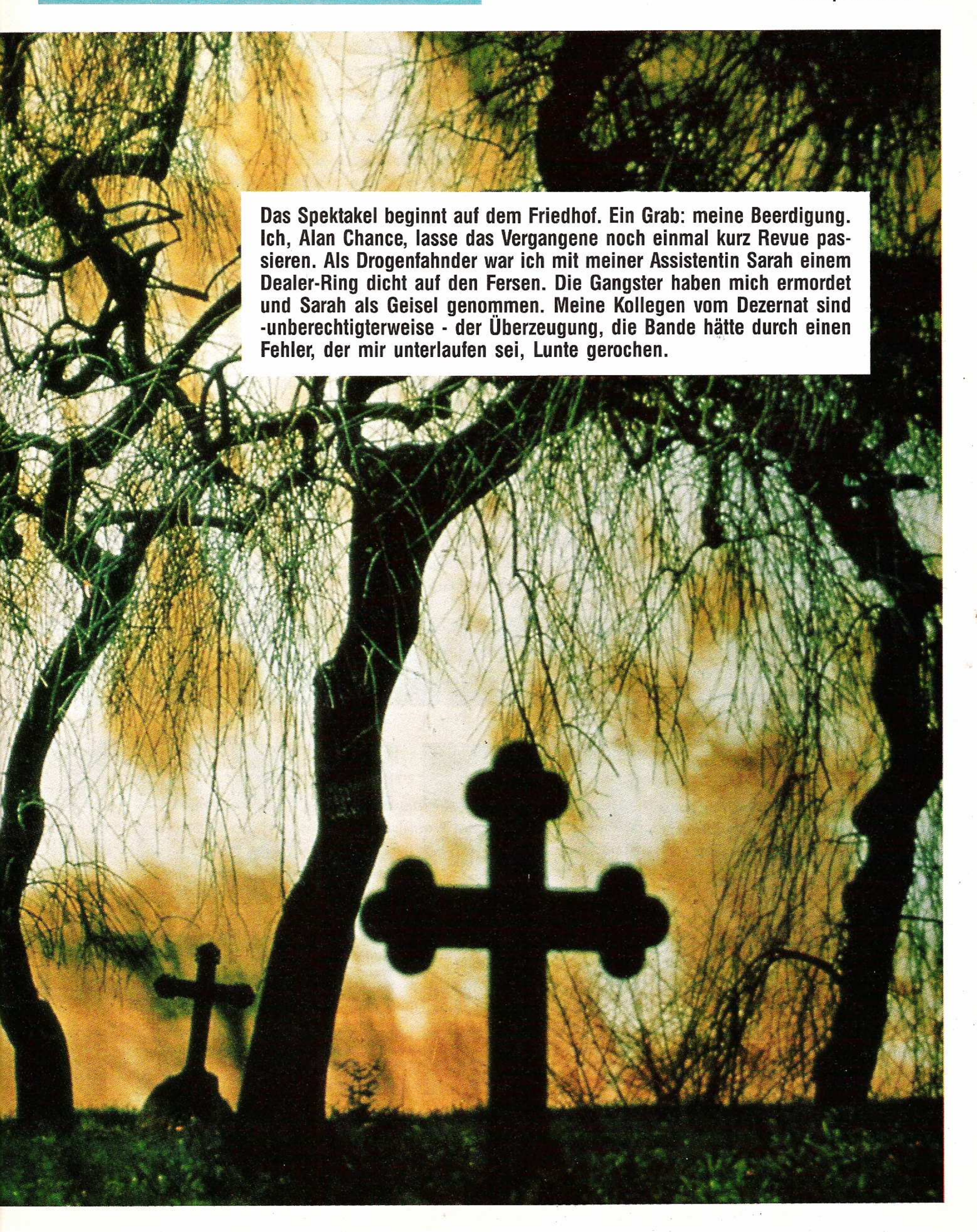
Die Lieferzeit -durch einen umfangreichen Lagerbestand können wir Ihnen bei fast allen Aufträgen eine Lieferung über Tag zusichern.

Das Know How -unsere Bestellannahme kennt die Welt des Computerspiels - und bald bestimmt auch Ihren Geschmack.

Der Service -unsere Lösungshilfenabteilung erstellt laufend Lösungen zu den kniffligsten Spielen - für Sie!
-unser Kundendienst für Lösungshilfen nimmt sich gern der Probleme beim Lösen von Spielen an.
-unser Kundendienst für Software nimmt sich gerne aller Probleme mit bei uns gekaufter Software an.
-unser Übersetzungsbüro arbeitet ohne Unterlaß an deutschen Anleitungen zu den neuesten Programmen.

Wann dürfen wir Sie im Kreis unserer Kunden begrüßen?


SCAPE GHOST
aus dem Jenseits
gegen
Drogen-
bosse



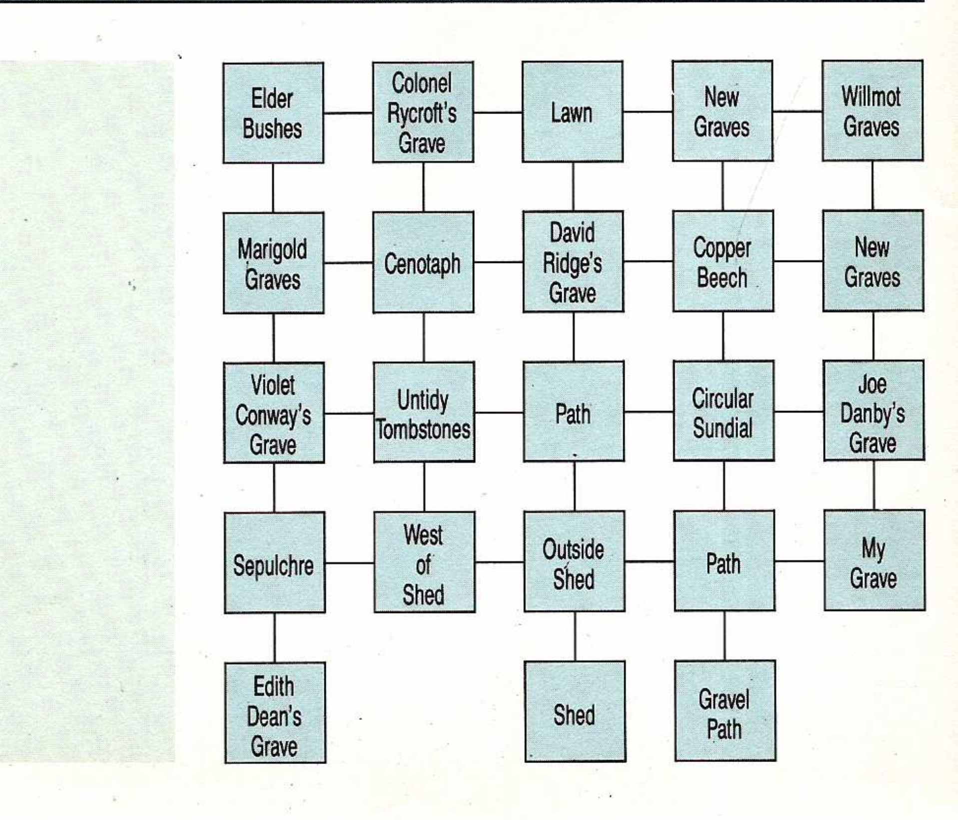
Das Spektakel beginnt auf dem Friedhof. Ein Grab: meine Beerdigung. Ich, Alan Chance, lasse das Vergangene noch einmal kurz Revue passieren. Als Drogenfahnder war ich mit meiner Assistentin Sarah einem Dealer-Ring dicht auf den Fersen. Die Gangster haben mich ermordet und Sarah als Geisel genommen. Meine Kollegen vom Dezernat sind -unberechtigterweise - der Überzeugung, die Bande hätte durch einen Fehler, der mir unterlaufen sei, Lunte gerochen.

Drei Nächte lang habe ich nun Gelegenheit, als Geist die Anschuldigungen gegen mich zu widerlegen und der Bande auf die Schliche zu kommen... SCAPEGHOST gliedert sich in drei Nächte und folglich auch in drei Einzelsegmente auf. Insgesamt sind 1000 Punkte erzielbar, die jeweilige Punktvergabe für Einzelergebnisse befindet sich im nun folgenden Text in Klammern.

NOVEMBER GRAVEYARD

Der erste Teil besteht aus insgesamt 300 zu erzielenden Punkten, wobei dem Spieler hier nur eine begrenzte Anzahl von Zügen zur Verfügung steht, bis der erste Morgen anbricht. Nun, in dieser Nacht muß ein Drittel von SCAPEGHOST gelöst werden.
In diesem Part geht es hauptsächlich um drei Dinge: Geisteskraft zu sammeln, weitere Geister als Helfer zu gewinnen und den Gangstern Steine in den Weg zu legen, um deren Pläne zu erschweren.

Um Kraft zu erlangen, muß man verschieden schwere Gegenstände aufnehmen. Das Problem: Ein Geist vermag nur einen Gegenstand zu tragen. Die übrigen Geister müssen irgendwie beeindruckt werden, damit sie mir folgen.
Nach etwa 30 Zügen erscheint mir automatisch der Geist von Joe Danby, dem ich eine Weile folge, da er mir andere Tote vorstellt. Bis zu dessen Erscheinen jedoch sollte man die Zeit nutzen, um den Friedhof etwas genauer zu erkunden und so zu Kräften zu kommen. Den ersten Gegenstand (*thistledown*) eigne man sich bei Joe Danby's Grab (10) an, den zweiten, ein Blütenblatt (*petal*), am Grab mit den Tagetes (*Marigold Grave*) (15). Der dritte Gegenstand im Bunde ist das Blatt an der Blutbuche (*Copper Beech*) (20). Von dort gehe ich zweimal nach Süden zu einem Weg, wo ich ein Streichholzheft finde (25). Der fünfte Gegenstand, den ich aufheben sollte, befindet sich an meinem Grab: ein Kieselstein (30).
Ich betrachte den Kranz (*wreath*) und finde eine weiße Karte. Da ich hier alles an mich nehme, reiße ich mir auch selbige unter den Nagel. Dafür gibt's dann 35 Punkte. Wir begeben uns dreimal nach Westen, bis wir westlich des Schuppens stehen. Hier untersuche ich die Zweige und stoße auf einen verblichenen Kranz, auf dem sich der siebte Gegenstand, eine gelbe Karte, befindet (40).
In Gegenwart von Menschen bekomme ich Angst, so daß mir ein Gegenstand, den ich trage, herunterfällt. Den Ort dieses Mißgeschicks brauche ich mir jedoch nicht zu merken, denn über "find ..." gelange ich schnell dorthin zurück.
Nun sollte der Geist von Joe Danby erscheinen, dem man eine Weile folgt. Nach einiger Zeit gehe ich zum Kiesweg (*Gravel Path*), wo das Thermometer an der baufälligen Kirchenwand hängt. Ein Strahler beleuchtet das Szenario, was mir ganz und gar nicht gefällt. Ich streichele den Hund (*pat dog*), woraufhin er nach Norden läuft. Ich folge ihm und streichle ihn noch zweimal. Eine Gräte, die ihm im Hals stecken geblieben ist, entferne ich (*take fishbone*) (45).
Nun gehe ich zweimal nach Norden (*Copper Beech*), wo ich die Steine und die gefundene Säulenplatte (*plinth*) betrachte. Die Statue, die auf der Platte steht, entpuppt sich, wenn ich sie schlage (*hit statue*), als zweiter hilfreicher Geist: Alex Pym. Ich bitte ihn, mir zu folgen (*Alex, follow me*), das verschafft mir Gesellschaft und 70 Punkte.
Gemeinsam gehen wir nun zu den Holunderbüschen (*Elder Bushes*), die ich zweimal durchsuche. Das Aufheben einer Zeitschrift (ASM??), die im Gebüsch liegt, gelingt mangels Kraft nicht. Dafür ist mir hier der Hund, der mir gehorsam folgte, behilflich. Eine Hand wäscht eben die andere. Jetzt geht es viermal gen Süden zu Edith Deans Grab. Ich warte, bis der Hund mit der Zeitschrift kommt. Edith entreißt ihm das Blatt (doch nicht ASM!) und verbrennt es, um sich des auf ihr lastenden Fluches zu entledigen. Ich bitte auch Edith, mir zu folgen (95). Sie tut's, und ich habe meinen dritten 'guten Geist' gefunden. Wir



gehen jetzt zu meinem Grab. Die gelbe Karte stecke ich an den neuen Kranz (*put the yellow card on the new wreath*) und warte mal wieder auf den Hund (*der nicht gerade der Schnellsten einer zu sein scheint*), da mir das Aufheben des Kranzes ähnliche Schwierigkeiten bereitet wie die Zeitschrift. An den Willmot-Gräbern streiten sich Edna und Bert Willmot um einen Kranz. Also warte ich, bis der Hund unseren Kranz bringt. Edna nimmt ihm das Ding ab, beide sind zufrieden und folgen mir (*Edna, follow me*) (120), (*Bert, follow me*) (145). Jetzt erst habe ich genügend Helfer, um in den Schuppen (*shed*) gelangen zu können (*go to shed*). Ich betrachte Griff (*handle*) und Schloß (*lock*): Drei Hebel müssen hier gleichzeitig gedrückt werden: "Bert, wait 3, push long lever", "Edna, wait 2, push medium lever", "Alex, wait 1, push short lever" und "turn barrel". Die Eingabe von "pull the handle" läßt den Hund am Seil ziehen, die Tür ist offen. Sollte er gerade nicht da sein, hilft nur warten, bis er kommt.
Wir betreten den Schuppen. Ich nehme die Glocke, einen weiteren Gegenstand, der meine Kraft um 160 Punkte erhöht. Der nächste Geist, der als Helfer angeheuert werden kann, ist Violet Conway. Nichts wie hin (*go to Violet*). Die Glocke binde ich an einen Busch (*tie the bell to the bush*), damit Violet sich nicht mehr verlaufen kann. Die Glocke, die vom Wind geläutet wird, führt Violet stets zu ihrem Grab zurück. In Violet finde ich einen weiteren Helfer (185).

Wir gehen wieder in den Schuppen und schalten den Scheinwerfer aus. Ich bitte beispielsweise Alex, mir behilflich zu sein: "Alex, wait 1, push button". Dann drücke auch ich den Knopf, der Scheinwerfer geht aus (210). Nun betätige ich den Schalter (*push switch*), woraufhin das Licht im Schuppen angeht, welches die Vandalen vom Friedhof vertreibt (235). Da uns das Licht im Schuppen blendet, finden wir uns automatisch an meinem Grab wieder.
Der vorletzte Geist ist der Oberst Colonel Rycroft, der von der Vertreibung der Vandalen beeindruckt ist. Auch den Colonel bitte ich, mir zu folgen. Nun fehlt nur noch der Geist David Ridges. Um ihn zu beeindrucken, gehen wir zur Sonnenuhr und drücken diese zu zweit (*Alex, wait 1, push sundial, push sundial*). Nun sehe ich mich um (*look*) und nehme den Sonnenuhrzeiger (*gnomon*) an mich (240), woraufhin ich endlich meine volle Stärke erreicht habe. Wieder am Grab von David Ridge. Auf dem Sarkophag steht eine Urne. Ich werfe sie um (*push urn*), woraufhin David mir folgt (*David, follow me*) (265). Jetzt geht es zur baufälligen Kirchenmauer am Gravel Path. Es kommt darauf an, daß alle acht Geister um mich herum anwesend sind. Joe fehlt. Er muß geholt werden (*find Joe /Joe, follow me /go to wall*). Da Joe nicht gleich mitkommen möchte, folgt man ihm solange, bis er seinen Rundgang beendet hat. Im Text erscheint: "He concluded his guided tour."

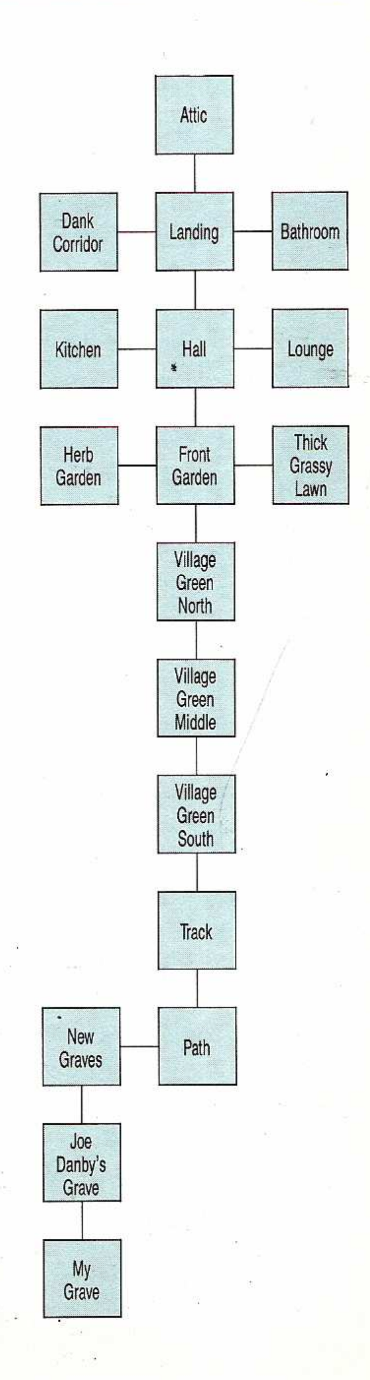
Die Mauer wird eingerissen (*push the wall*) (300). Die losen Mauerbrocken schütten ein Gewölbe zu, in welchem die besagte Drogengang ihren Schlupfwinkel hat. Somit sind ein bis zwei Tage Zeit gewonnen, um die Bande zu überführen. Mit dieser ersten Tat ist ein Drittel von SCAPEGHOST mit maximaler Punktzahl gelöst.

HAUNTED HOUSE

Im zweiten Teil geht es darum, den alten Schlupfwinkel der Gangster sowie Beweismittel zu finden. Anschließend muß die Polizei informiert werden, um sich an die Fersen der Gangster hängen zu können.

Joe Danby folgt mir. Das Spiel beginnt wieder an meinem Grab. Ich gehe zweimal nach Norden und kann jetzt durch eine neue Öffnung nach Osten den Friedhof verlassen. Das erste Problem: den Dorfplatz überqueren. Da hier Autos fahren und mich deren Licht blendet, kann dies schwierig werden. Ich gehe also zum südlichen Ende des Dorfplatzes und warte, bis ich die Scheinwerfer eines herannahenden Autos sehen kann (*Joe Danby spricht: "Let's get walking. I don't want to get caught by those headlights"*). Ich folge seinem Rat und besteige den Zug, der mich zurück in Richtung Süden bringt. Das Auto fährt vorüber und ich gehe schnell ohne Pause vier Schritte nach Norden (310). Hier erkenne ich den alten Schlupfwinkel der Drogen-Mafiosi wieder. Joe gibt mir den Tip, mich zu konzentrieren, damit ich mich an die vergangenen Geschehnisse erinnern kann. Ich gehe je-

SCAPEGHOST Part II:
Haunted House



doch zunächst nach Westen in den Kräutergarten, wo ich mich konzentriere (*concentrate, again*) (330).
Ich erinnere mich daran, daß ich meinen Ausweis hier vergraben habe. Während des Grabens (*dig*) stoße ich auf eine Karte, die ich als erstes Beweismittel an mich nehme (350). Anschließend betrachte ich den Zweig (*branch*) und sehe eine Landkarte, die ich aber wegen des dazwischenliegenden Wassers nicht erreichen kann. Joe gibt mir den Hinweis, das Wasser in Eis zu verwandeln (*freeze water*). Bevor ich die Landkarte, mein zweites Beweismittel, nehme, gebe ich Joe den Ausweis, da ich ja nur maximal einen Gegenstand tragen kann (370).

Nun gehe ich nach Osten und anschließend direkt ins Haus (*in*). Als Geist kann ich durch die geschlossene Tür gehen! In der Empfangshalle legt man am besten die Beweismittel ab (*Joe, drop the card*) (375), (*drop the map*) (380). Die Landkarte enthält den neuen Schlupfwinkel der Bande, ist somit für die Polizei von großer Bedeutung. Nun nehme ich die Glühbirne aus der Lampenfassung (*remove bulb*) und betätige den Schalter (*push switch*) (405). Das Licht auf dem Treppenaufgang geht an, und der dort hausende Geist verschwindet. Da auch ich mich mit dem Licht nicht so recht anfreunden kann, fällt die Glühbirne herunter und zerbricht. Ich gehe in die Küche und nehme aus dem Vorratsbehälter (*dispenser*) ein Stück Alufolie (*foil*). Dann konzentriere ich mich wieder und warte einen Zug. Ich stecke nun die Folie in die Lampenfassung, betätige einen Schalter und verursache einen Kurzschluß im Haus. Nun kann ich mich frei bewegen. Ich gehe in die Halle zurück und finde ein Lesezeichen (*bookmark*) im Telefonbuch (*directory*). Da das Lesezeichen zu schwer ist, benötige ich Joes Hilfe (*Joe, wait 1, take the bookmark, take the bookmark*) (430). Ich untersuche es und stelle fest, daß es sich hier um einen Briefumschlag handelt, der mir einen Hinweis auf das neue Versteck der Bande geben wird.
Im Wohnzimmer betrachte ich den Rauchabzug des Kamins (*chimney*) und die zugemauerte Tür, in welcher sich ein schmaler Spalt befindet. Ich gehe erneut in die Halle zurück und konzentriere mich (*concentrate, wait, mehrmals wiederholen!*). Nun erfahre ich, daß Sarah, meine Assistentin, von den Gangstern verschleppt wurde, und daß sich am Treppenaufgang eine Leiche befindet. Also gehe ich nach oben auf den Treppenabsatz (440) und höher auf den Dachboden (*attic*) (450). Nun betrachte ich den großen Wasserbehälter (*tank*), gehe hinein (*get in tank*) und finde Lukes Leiche. Vor Schreck verlasse ich den Behälter, nehme das Steckerende der Verlängerungsschnur (*take the plug*) und gehe wieder den Treppenabsatz hinunter. Mit "in" gelange ich ins Badezimmer, wo ich den Spiegel zerbreche. Dahinter kommt eine Aktentasche zum Vorschein, das dritte Beweismittel (470). Ich bitte Joe, die Tasche zu nehmen. Wir gehen in die Halle, wo ich Joe bitte, die Tasche bei den anderen Beweismitteln zu deponieren (475). Nun gehen wir wieder auf den Boden, um die Leiche, immerhin ein zusätzliches Indiz, ebenfalls in die Halle zu schaffen. Ich befestige den Stecker an der Leiche (*freeze the plug to the body*), gehe nach unten, nehme den Steckkontakt der Schnur (*socket*), öffne die Uhr, befestige den Steckkontakt am Pendel der Uhr (*put the socket in the clock*), schließe die Uhr und schubse sie die Treppe hinunter (*push the clock*) (525). Da die Leiche an der Schnur hängt, fällt sie mit in die Halle.

Joe und ich gehen wieder ins Wohnzimmer. Im Kaminschacht befindet sich ein Stück unverbranntes Papier, welches ich aber nicht ganz erreichen kann (*put the hand in the shaft*). Joe muß mir mal wieder helfen (*Joe, wait 3, put hand in door*). Dann gehe ich nach Westen, Süden und Osten, ziehe am Efeu (*pull ivy*) und löse das Papier aus dem Schornsteinschacht (545). Ich gehe ins Wohnzimmer zurück und nehme das Stück Papier auf. Es enthält die Namen aller Bandenmitglieder und ist das fünfte Beweismittel für die Polizei. So wird auch das Stück Papier in der Halle abgelegt (550). Nun muß die Polizei benachrichtigt werden, damit die werten 'Kollegen' die Beweismittel finden können. Das Telefon ist aus der Wand gerissen. Macht nichts, ein Geist kann ja sowieso nicht telefonieren. Die Lösung findet sich in der Küche. Ich werfe dort die Whiskyflasche um, entzünde den Whisky (*ignite the vapour*) und zünde das Feuer an, indem ich die Vorhänge bewege (*blow the curtains*) (600). Ein Zug später erscheint die Feuerwehr, welche sogleich die Polizei benachrichtigt. Der zweite Teil wäre damit ebenfalls gelöst.

POLTERGEIST

Im dritten Teil geht es darum, den aktuellen Schlupfwinkel der Gangster ausfindig zu machen, die informierte Polizei ungestört an das Haus herankommen zu lassen, Sarah zu befreien und die Gangster an der Flucht vor der Gerechtigkeit zu hindern.

Auch der dritte Teil beginnt an meinem Grab. Ich muß dieses sofort in Richtung Westen verlassen (610). Durch zweimal Süd und einmal Ost verlasse ich den Friedhof und steige in den Lieferwagen der Gangster ein. Nun warte ich, bis Weasel und Big John erscheinen, die ich mir mal näher ansehe. Ein weiteres Mal muß ich abwarten, bis sich der Lieferwagen im Hof des Farmgebäudes befindet (620). Das Aussteigen vollzieht sich automatisch, sobald ich durch Eingabe von "W" in den vorderen Teil der Scheune gehen möchte. Hier soll später der Lieferwagen geparkt werden. Im hinteren Teil der Scheune steht ein Taxi bereit, natürlich für die Flucht der Gangsterbande. Diesen Teil kann ich leider nicht betreten, da dies genau der Ort ist, an welchem man mich kürzlich ermordet hat.

Dafür nehme ich zunächst mal das Heu und die Insektensprühdose an mich und begebe mich dann hinter das Farmhaus. Hier laufen die elektrischen Kabel lang, die das Gebäude mit Strom versorgen (640). Mit Hilfe der Spraydose gelingt es mir, die Stromzufuhr ins Haus zu unterbrechen (*touch connectors with sprayer*) (66O). Jetzt

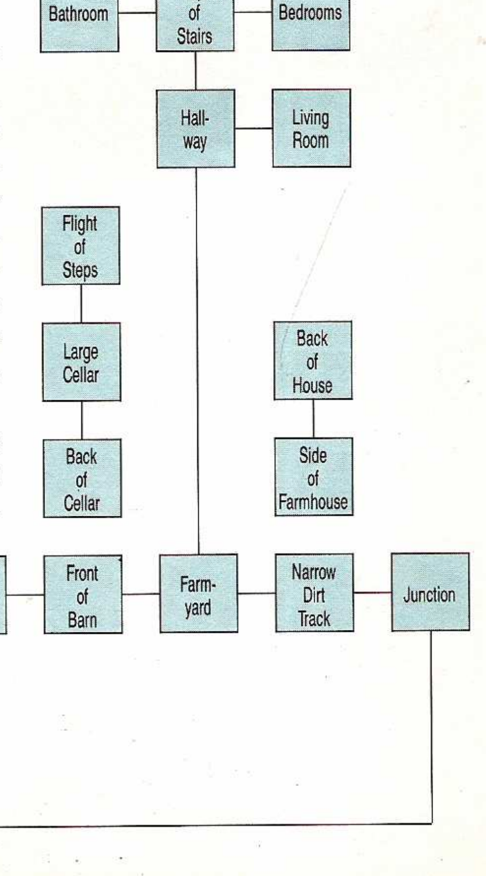
kann ich mich vom Hof aus mittels "in" ins Gebäude begeben (670). In einem Schrank finde ich einen Stromunterbrecher, den ich kurzerhand betätige (*push circuit breaker*) (690). In der Küche sitzen die Gangster beim Poker. Die Aktentasche wäre ein wichtiges Beweismittel, welches ich aber leider noch nicht 'beschlagnahmen' kann. Ich betrachte die hier hängende Jakke, durchsuche die Jackentasche und finde einen Autoschlüssel, den ich (gern) verbiege (*bend the key*) (710). Sarah wird vor meinen Augen in den Keller gebracht, und Big John nimmt seinen Platz als Ausguck auf dem Dachboden ein.

Immer, wenn er später die herannahende Polizei bemerkt, muß ich ihn ablenken. Ich gehe nun in das Schlafzimmer (*Attic Bedroom*) (720) und nehme die Glühbirne aus der Lampenfassung. Nun heißt es kurz warten, bis John draußen etwas bemerkt. Durch das Fallenlassen der Glühbirne wird John abgelenkt und sieht die herannahende Polizei nicht (740). Ich hebe die Scherben auf (*take the glass*) und warte, bis John draußen erneut etwas bemerkt. Zur Ablenkung bewege ich jetzt die Vorhänge (*blow the curtains*) (760). Und wieder warten: Wenn John jetzt etwas bemerkt, rempele ich ihn an (*charge John*) (780), woraufhin er erschrickt und nach unten läuft.
Nun habe ich Zeit, Sarah zu befreien. Ich gehe gen Osten, dreimal nach unten, warte, bis Weasel die schwere Eichentür zum Gefängnis öffnet, gehe hinein (*in*) (790), dann nach Norden. Hier finde ich Sarah. Mein Versuch, ihr die Fesseln mit den Glasscherben durchzuschneiden (*cut the ropes with the glass*), gelingt mir nicht auf Anhieb. Sobald Weasel geht, mache ich mich sichtbar, damit mich Sarah erkennt (*manifest*). Nun schneide ich die Fesseln durch (*siehe oben, sooft wiederholen, bis Sarah frei ist*) (810). Sarah legt einen Hammer auf die Kellertür. Ich gehe in den großen Kellerraum und warte, bis Weasel den Raum wieder betritt. Dann bewege ich den Hammer (*push the hammer*), der Weasel auf den Kopf fällt. Resultat: Ohnmacht. Ich warte, bis Sarah kommt, mache mich erneut sichtbar und bitte Sarah, Weasel zu fesseln (*Sarah, tie Weasel*) (830). Wir verlassen gemeinsam den Keller (*out*) (850) und gehen nach oben.

Nun geht es darum, die Flucht der Gangster zu verhindern.

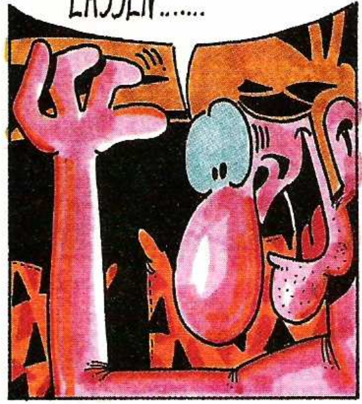
Hierzu benötige ich Sarahs Hilfe. Sie soll in den hinteren Teil der Scheune gehen, die Luft aus den Reifen des Taxis lassen und sich anschließend im Schrank verstecken, damit sie von den Gangstern nicht gefunden wird (*Sarah, go to taxi, deflate the tyres, go to cupboard, hide in cupboard*). Bevor nun John, der wieder Ausguck hält, die herannahende Polizei bemerkt, gehe ich nach oben zu ihm. Als er draußen etwas entdeckt, gehe ich schnell nach Osten und nach unten und trete auf die knarrende Treppenstufe, was ihn wieder ablenkt (*push the stair*) (870). Sarah hat inzwischen die Luft aus den Reifen des Taxis gelassen (880). Nun gehe ich wieder zu Big John. Er ist inzwischen betrunken. Als er wieder etwas merkt, lasse ich Frischluft ins Zimmer (*cool the air*) (900). Um ihm den Rest zu geben, mache ich mich sichtbar. In Panik versetzt, schießt er plötzlich auf mich, was die Bande veranlaßt, ihr Heil in der Flucht zu suchen. Stichwort 'Aktentasche': Ich gehe zum Schrank, mache mich sichtbar und bitte Sarah, mir zu folgen (*Sarah, follow me*). Wir gehen in die Küche, und ich bitte Sarah, die Tasche zu nehmen (*Sarah, take the briefcase*) (920). Wir gehen in die Eingangshalle zurück, und ich bitte Sarah, sich noch einmal zu verstecken (*Sarah, hide in the cupboard, wait 20*) (940).
Im vorderen Teil der Scheune: Ich lasse die Luft aus den Reifen des Lieferwagens (950) und warte. Da die Gangster den Lieferwagen wegen des verbogenen Schlüssels nicht benutzen können, laufen sie los - in die Arme der Polizei. Ich warte indes, bis Severian das Taxi heranfährt. Nun steige ich schnell ein (*get in taxi*), warte und mache mich sichtbar. Nicht nur wegen der platten Reifen, sondern auch vor Schreck, der ihm durch mein Erscheinen in die Glieder fährt, rast das Taxi vor einen Baum. Die Polizei nimmt so auch die letzten Mitglieder der Dealerbande fest, und ich bekomme dafür noch 50 Punkte auf mein Konto (1000).

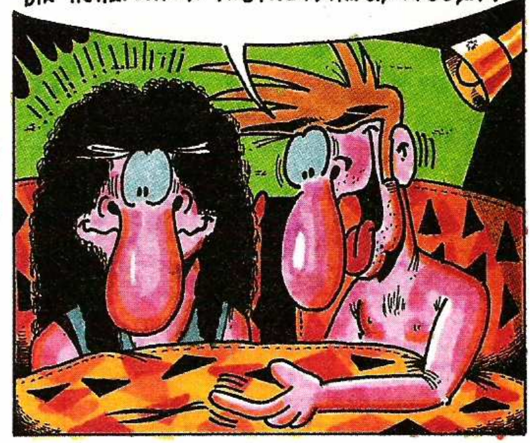
Wolfgang Fröde/ mats.



USER - REPORT


HÖR MAL, KLEINES... WOLLEN WIR BEIDE NICHT MAL WIEDER... ÄH, WOLLEN WIR UNS NICHT MAL WIEDER SO RICHTIG ZUSAMMEN (HUST)... ÄH... AMÜSIEREN!


...UNS GEMEINSAM IN EINE ANDERE WELT TRAGEN LASSEN.......

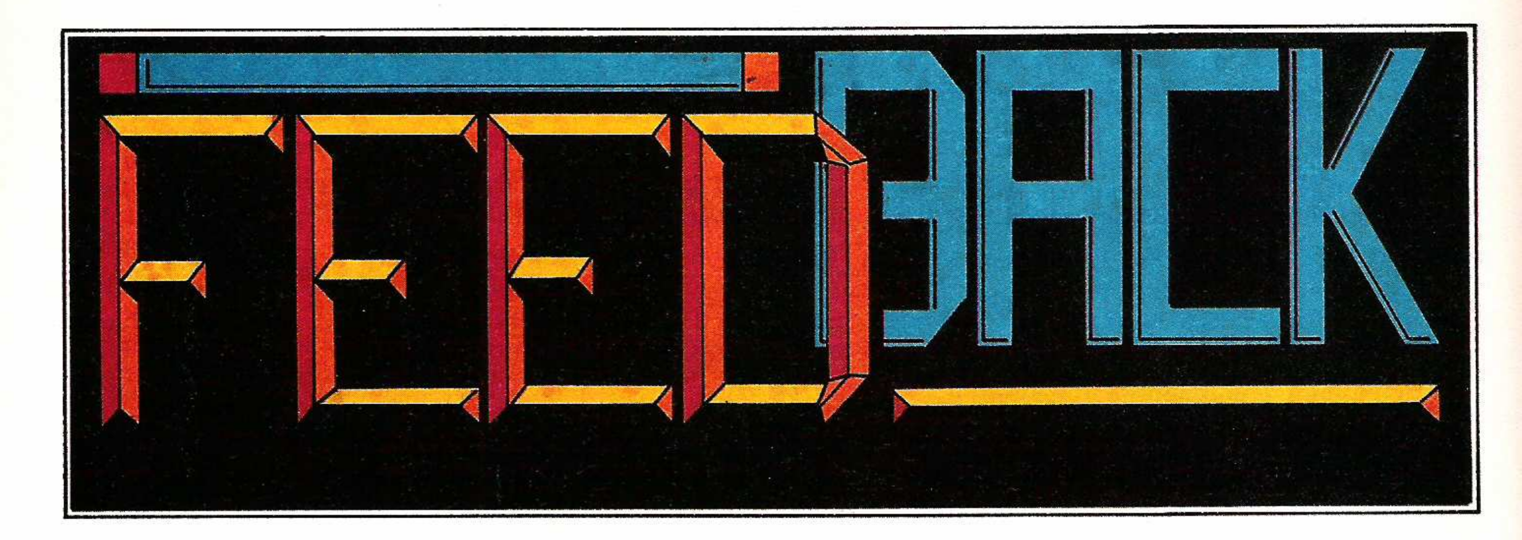

ALLES VERGESSEN! NUR WIR BEIDE! DIE HÖHEPUNKTE AUSKOSTEN...GENIESSEN!


UND ICH VERSPRECHE DIR: NACH DEM ERSTEN...ÄH...DURCHGANG WILLST DU GLEICH NOCHMAL BEGINNEN..........


DU WIRST RICHTIG SÜCHTIG DANACH WERDEN.... DEINE LEIDENSCHAFT WIRD ERWACHEN...........


OH, JA! (STÖHN!) ICH WILL! ......SOLL ICH MIR VORHER VIELLEICHT ETWAS REIZVOLLERES ANZIEHEN...(SCHNURR!)
PFF!


WAS DU DABEI ANHAST, IST MIR ÜBRIGENS VÖLLIG EGAL....
ASM
DAS NEUE COMPUTER HASSBUCH
TRONIC
CALVA DOS
SCHNARCHIMEDES
NIX!
BAYIOIOIO



"Notgedrungen"

Seit einiger Zeit bin ich notgedrungen ein Leser Eurer Computerzeitschrift "ASM - Aktueller Software & Videospiele Markt". Zwar bin ich noch ziemlich neu im Gebiet der Datenverarbeitung, doch kann ich wohl mit etwas Stolz behaupten, daß ich bereits im zarten Kindesalter von 7 Jahren einen Computer besessen habe. Es handelte sich dabei um ein Rechengerät, einen sogenannten "Taschenrechner". Inzwischen bin ich auf einen modernen PC-Datencomputer umgestiegen, habe jedoch noch keine einschlagenden Erfolge erzielt.
Oft las ich von sogenannten "Hackern", die laut Pressemitteilungen teilweise sehr erfolgreich waren. Mittlerweile habe ich mir den dritten Computer angeschafft und hacke täglich, wenn ich von der Arbeit komme, mit einer sehr massiven Axt auf die Apparatur ein. Eigenartigerweise kann ich darin keinen Sinn erkennen und frage mich nun, weshalb manche Leute es schaffen, mit dieser Tätigkeit in die Schlagzeilen zu kommen. Liegt es womöglich an meinem Hackstil? Oder habe ich die falschen Computer? Da ich weiß, daß Ihre Redaktion auch auf noch so kniffige Fragen innerhalb der "Feedback"-Ecke immer eine Antwort kennt, wende ich mich deshalb vertrauensvoll an Sie.

Mario Schrader

(Anm. d. Red.: Das "Hacken" ist eine sehr problematische Sache, und so kommt es sehr oft vor, daß erwartungsvolle Neuerwerber nicht damit zurechtkommen (Im Insiderjargon "Loser-Krise" oder auch "Lamer-Syndrom" genannt; es soll sogar vorkommen, daß manche Hacker andere schlicht "plöt" nennen!). Als schnelle, effektive und einfache Lösung empfehlen wir, Gerätschaften der Marke STIHL anzuschaffen.)

"In der Softwareabteilung"

Heute schreibt Euch einer dieser "gemeinen Softwarehändler", die es wagen, den Kids und Computer-Freaks "gar so viel Geld" für die neuesten Games aus der Tasche zu ziehen. Ihr seht schon, ein wenig Sarkasmus liegt in diesem Brief; doch ich glaube, daß nun endlich auch mal ein Händler seine Meinung zu dem ewig leidgeprüften Thema Raubkopien sagen sollte.
Ich arbeite in einem Fotoshop in Wien, der jedoch eine ansehnliche Softwareabteilung besitzt (Soft für IBM, Amiga, C64, Sega und Nintendo). Ok, man muß das Argument der "teuren Spiele" gelten lassen - allerdings nur für Kids von 3-14. Auch ich erhielt mit acht meinen ersten Compi, und begann daraufhin wie wild Raubkopien zu sammeln, denn für Originale reichte das Taschengeld nun wirklich nicht. Ich sehe vollkommen ein, daß verzweifelte Kids oft von den (manchmal übertrieben) hohen Preisen zum Kopieren verleitet werden, und toleriere dies.
Nicht gelten lasse ich dieses Argument bei Jugendlichen und Erwachsenen! Seht Euch doch mal in unserer Wohlstandsgesellschaft um: Es ist den Jugendlichen zwar möglich, genug Geld für teure Klamotten (Baseball- und Lederjacken) und teures Schuhwerk, sowie für Zigaretten und Kinobesuche aufzutreiben; doch sobald sie sich mal ein Game kaufen wollen, reicht das Geld nicht, denn die Spiele sind ja "so wahnsinnig teuer...".
Seit doch mal ehrlich: Sind Produkte wie Indiana Jones (das Adventure) , Ultima IV, LHX Attack Chopper oder M1 Tank Platoon ihr Geld nicht wert? Bedenkt doch mal, wieviele Leute an diesen Projekten gearbeitet haben (oft Teams bis zu 30 Leuten (A10 Tank Killer) und wieviel Zeit investiert wurde (oft zwei Jahre oder mehr...). Als Gegenleistung für den saftigen Preis wird man aber durch stundenlange Unterhaltung belohnt. Zumindest kann man das bei den obengenannten Spielen garantieren.
Leider wird den Usern oft auch ziemlich viel Mist angeboten: Anscheinend gibt es noch immer sehr viele Händler, die ihren Job nicht gut genug verstehen, und wirklich alles einkaufen, was ihnen vom Distributor angeboten wird. Eines sollten auch die Händler bedenken: Als Händler hat man eine gewisse Verantwortung gegenüber dem Kunden, denn der Käufer sollte für sein Geld auch wirklich einen Gegenwert erhalten. Aufforderung deshalb an die Händler: Nehmt Flopprogramme erst gar nicht ins Verkaufsprogramm auf; die Softwarefirmen werden erst dann aufhören, diversen Schrott zu produzieren, wenn sie keine Abnehmer mehr finden, und die sind in erster Linie die Händler.
Zum Leserbrief von Mister Zero: Der Preisunterschied zwischen Österreich und BRD entsteht dadurch, daß die Händler 20% Zoll für jeden Spieleimport blechen dürfen. Dadurch sind die Spiele schon mal ein Eck teurer. Man muß allerdings auch bedenken, daß die kleinen österreichischen Distributoren schlechtere Einkaufskonditionen bekommen als "die großen deutschen Brüder". Allerdings stimme ich mit "Mister Zero" überein, daß die Games trotzdem billiger sein könnten. Rechnet man sich alles durch, könnte die gesamte Software um rund 100-150 ÖS billiger angeboten werden als derzeit. Da aber inzwischen drei Distributoren in Österreich tätig sind, ist damit zu rechnen, daß die Preise fallen werden. Ich wünsche es Euch Usern jedenfalls!
Eine weitere Kritik war in einer Eurer letzten ASM zu lesen: Kopieren im Softwareladen! Ich kenne sehr viele Händler in Wien, und in deren Shops wird es überall gleich gehandhabt: Wer beim Kopieren erwischt wird, hat den Shop sicher zum letzten Mal betreten und ist seine Kopie los. Auch die Kritik, die Händler kopieren für sich selbst, muß ich zurückweisen: Ich könnte beispielsweise tonnenweise Games für meinen AT kopieren, besitze aber trotzdem nur Originale - allerdings nur Games, die ihr Geld wert sind!
Zum Problem Softwareumtausch: Mag sein, daß deutsche Händler in Panik geraten, wenn ein Kid zurückkommt und ein nicht mehr originalverpacktes Game umtauschen will (man denkt ja gleich an Raubkopien!); man sollte sich aber doch die Mühe machen, und die Disk ansehen; war der Vorwand des Kunden berechtigt, habe ich noch jedes Game umgetauscht, und damit schon so manchen Stammkunden gewonnen! (Kleiner Tip an andere Händler!).

Thomas Haas

(Anm. d. Red.: Wenn zumindest einige Leute (wer auch immer) einen Anstoß durch diesen Brief bekommen haben sollten, wäre dies recht positiv. Warten wir's einfach ab. Das nächste Feedback kommt bestimmt!)

"Auch auf C-64?"

Vor einiger Zeit versuchte ich, verschiedene ASM-Hefte aus dem Jahre '88 zu bestellen. Doch diese waren natürlich schon vergriffen. Doch zu diesen Heften habe ich noch eine Frage: In dem Heft 4/88 war das Spiel "Hanse" im Blickpunkt. Ich spielte dieses Spiel mehrmals bei einem Freund, der einen Schneider CPC besitzt. Mir gefällt das Spiel sehr gut. Und nun möchte ich wissen, ob es dieses Spiel auch auf dem C-64/128 gibt? Falls es das Spiel auch auf dem

C-64/128 gibt, würde ich auch noch gerne wissen wo ich es bestellen kann. Vielen Dank schon im voraus!

Peter Oppel

(Anm. d. Red.: Ja, Hansë ist für den C-64 erhältlich. Zu beziehen bei einer ganzen Schar von Händlern. Fragen wirkt hier Wunder.)

"Interessengemeinschaft"

Nachdem ich die neue ASM gekauft hatte und sofort die Anzeigenabteilung aufschlug, konnte ich meinen Augen nicht trauen. Leute, die solche Anzeigen wie "Derjenige, der mir seinen Amiga 500 oder 2000 überläßt, erhält von mir 100 DM..." machen doch den ganzen Markt kaputt. Wie sollen arme Schüler, DDR-Bürger oder andere minder betuchte Leute wie ich denn noch eine Chance haben, einen Amiga GESCHENKT zu bekommen.

Darum fordern wir, die INTERESSENGEMEINSCHAFT DER HUNGERLEIDENEN COMPUTERFREAKS, Euch auf, solche Anzeigen zu verbieten und damit wieder die Chancengleichheit einzuführen.

Hier zum Schluß noch ein Tip an alle derzeitigen und zukünftigen Computerschmarotzer. Da der Trick mit dem "armen Schüler" nicht mehr so recht zieht, hier ein paar Ersatzvorschläge:

- "armer DDR-Bürger" ist stark im kommen!!!
- "mittelloser Waise" oder "Witwe/Witwer"
- "AIDS-Kranker"
- "politisch verfolgter armenischer Rentner"

Es gibt viele Möglichkeiten. Eurer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Oliver Gaser

(Anm. d. Red.: Das ist doch, was ich den ganzen Tag sage: Die Welt ist schlecht!)

"Devil of MC"

Eine Bewertung Eurer (unserer!?) Zeitung verbietet sich mir, da ich auf Grund objektiver Hindernisse, die von Euch getesteten Programme nebst nötigem Rechner (noch) nicht besitze. Dieses wird sich nach der Währungsreform sehr rasch ändern; und dann werden sich Eure Tips wohl als sehr hilfreich erweisen. Trotzdem ein dickes Lob für die klare Gliederung und recht optimalen Texte!

In Heft 4/90 las ich die Zuschrift eines gewissen "Devil of MC". So fragt dieser Mensch sich, ob ihn einige Leser für geistesgestört halten. Nun, so weit möchte ich nicht gehen, aber **ein** Rad hat er mindestens ab!!!

Da flennt er, daß die Mauer nicht mehr steht und erregt sich über die "DDR-Parasiten" im Anzeigenteil... (schluchz).

Mein lieber Gestriger!

Natürlich freuen mich solche Anzeigen auch nicht (wen wundert's?!)! In den nun auch bei uns den Markt überschwemmenden Anzeigen-Blättern liest sich das kaum anders - was soll's?!

Das ist halt die freie Äußerung eines Jeden. Oder glaubst Du, daß die Annoncen Eurer Partnervermittlungen bei uns eitle Freude hervorrufen? Da steht dann "suchen DDR-Frauen für West-Männer" oder etwas ähnlich Entwürdigendes.

Ja, ihr habt jetzt das "Pack" auf dem Hals; Leute über die Du Dir mit Sicherheit noch keine Gedanken gemacht hast! Denn Deine Meinung ist doch wohl die Deines Vaters, oder?! Mich beruhigt, daß Deine Meinung nicht die der Masse bundesdeutscher Computer-Freaks ist. Nicht jeder hat eine Disk vorm Kopf (und schreibt Loser mit "oo"; grins-grins-kicher-kicher). Der ASM wünsche ich weiter vollen Erfolg und endlich den Sprung in den Osten!

G. Doschers

"Die Chance"

Auf die Frage in ASM 5/90, S.19, Feedback, von Thomas Klein habe ich eine Antwort: Den Indiana-Jones-Hut kann man bei Universal Exports, Schimperstr.35, D-6800 Mannheim 1 beziehen.

P.S.: Endlich mal eine Chance mit einer Antwort ins Feedback zu kommen?

Stefan Kusterer

(Anm. d. Red.: Na wunderbar! Hoffen wir, daß er nicht die Welt kostet.)

"Starflight-Poster"

Ich möchte gerne wissen, ob Sie das Poster von Starflight haben, und wieviel es kostet. Falls Sie es doch nicht haben sollten, hätte ich gerne eine Adresse von Ihnen, wo ich es noch versuchen könnte. Danke!

Erwin Wawra

(Anm. d. Red.: Nö, haben wir nicht. Wieso? Versuchen könnte man es bei dieser Adresse:
Electronic Arts,
1820 Gateway Drive,
San Mateo, CA 94404,
USA
Viel Glück!)

"Carrier Command II?"

Hier ein kurzer Brief mit einer Frage, die wohl viele Leser interessiert: Ist etwas an den Gerüchten dran, daß Rainbird eine Fortsetzung oder einen 2.Teil des Erfolgsgames Carrier Command plant und, wenn ja, wann ist mit der Fertigstellung zu rechnen? Was wißt Ihr darüber, und auf welchen Rechnern wird es erscheinen? (...)

Ronald Mayer

(Anm. d. Red.: Davon ist uns leider nichts bekannt. Es wird aber gesagt, daß die CC-Programmierer an einem neuen Projekt arbeiten.)

"Klägergemeinschaft"

Heute wende ich mich mit einem Hilferuf an Euch. Hilfe! Es geht dabei um die Softwarefirma FTL. Meine Frage: Wie bekämpft man am besten die lila Würmer? Nein, Quatsch. Ich möchte ein paar Leute finden, die mit mir eine Klägergemeinschaft gegen FTL bilden. Solche Leute sollten nicht mehr frei rumrennen dürfen, und schon gar nicht programmieren. Ich will FTL zum Beispiel wegen Nötigung verklagen. Seit ich nämlich CSB besitze (gekauft!) komme ich zu gar nichts mehr. Außerdem haben sie meine Persönlichkeit zerstört, den Spaß an fast allen anderen Computerspielen verdorben und bösartige Angriffe auf meine Gesundheit gestartet. Von meinen schlechten Träumen will ich hier gar nicht erst reden. Außerdem will ich erreichen, daß DM und CSB verboten werden und unter das Suchtmittelgesetz fallen. Der Strafantrag steht auch schon fest: Sofortige Fertigstellung von DM III. Interessenten also bitte bei mir melden!

Rudi

(Anm. d. Red.: Gegen Sommer entwickelt Ihr so einen seltsamen Humor. Ob das an der Lektüre der ASM liegen kann?)

"Passendes Zitat"

Bezugnehmend auf den Leserbrief "Weltbild" von Ingmar Niederkleine in ASM 5/90 fand ich folgendes, sehr passendes Zitat: 'Man muß sich nicht irreführen lassen: "Richtet nicht!" sagen sie, aber sie schicken alles in die Hölle, was ihnen im Wege steht.' (Friedrich Nietzsche: Der Antichrist 44)

Claus Rodemer

(Anm. d. Red.: Da werden Erinnerungen an die Schulzeit wach! Vielleicht sollten wir, um die ganze Sache nicht vollends abheben zu lassen, bei den Argumentationen etwas bodenständiger bleiben. Nichts gegen das Zitat, ok?)

"Verschwendung oder doch?"

Da sich in letzter Zeit ein Trend gegen die Postspielberichte abzeichnet, muß ich für diese Berichte plädieren. Warum wird über eine Seite gemeckert wo zum Beispiel für die Spielhalle 4-5 oder noch mehr verschwendet werden. Meiner Meinung nach haben die Berichte über die Spielhalle in der ASM nichts zu suchen. Die Spielhalle dürfte zudem nur für 18 (??) Jahre alte Leser interessant sein, obwohl ich kaum glaube, daß sich irgendjemand die ASM nur wegen der Spielhalle zulegt.

Die meisten Leser haben Homecomputer oder Konsolen, und von denen hat es wohl keiner nötig, in die Spielhalle zu rennen und sein ganzes Geld zu verschwenden. Mir ist klar, daß die Spielhalle nicht verschwinden wird, aber für die Postspiele sollte zumindest eine Seite nicht zuviel verlangt sein. Ich für meinen Teil wußte vor euren Berichten nichts von Postspielen, jetzt bin ich begeisteter Lehensherren-Spieler, und es würde mich nicht wundern, wenn einer (?) aus der Red. auch Postspiele spielt.

Nun möchte ich mich noch zu einer Kritik einiger Leser äußern. Stellt euch vor die ASM wird ihre Berichte ordentlich sortiert, ohne große Überschriften, ohne Flops etc. schreiben. Dann hättet ihr ein sehr dünnes, aber übersichtliches Heft. Da ich der Red. unterstelle, alle Software, die sie erreicht, zu testen, kann man nicht noch mehr erwarten. Meinetwegen müßte die ASM wieder ein bißchen unübersichtlicher werden. Ich möchte auch wie die meisten anderen eine Bewertung preisgeben:

1. Spacerat - nicht schlecht
2. Cover - gut

3. Poster - gut
4. Feedback - sehr gut
5. Schreibst- gut
6. Microwel.- interessant
7. Postspiel- wieder rein
8. Spielhal.- raus

Erzählt mehr über die Redaktion und euren Alltag und werdet wieder unübersichtlich.

ein Fan

(Anm. d. Red.: Die Postspiele sind, wie die Schachecke, raus. Dort bleiben sie auch bis zur nächsten Revolution, sorry! Aus der Redaktion spielt niemand Postspiele.)

"Unendliche Geschichte"

Von mir könnt Ihr kein Lob und keine Kritik für euer Blatt erwarten, wenn's mir nicht mehr gefällt, kaufe ich es eben nicht - basta.

Ich schreibe auch nur, weil der Leserbrief Guido Heymanns mit seiner "unendlichen" Leidensgeschichte auch mich dazu animierte, einmal über das mangelnde Kundenbewußtsein diverser Softwarehäuser herzuziehen.

Raubkopien sind bekanntlich ein großes Übel (für die Hersteller wenigstens), aber weil sowieso jedes Programm von den Crackern geknackt wird, sollten die Hersteller auf einen Kopierschutz verzichten und meinetwegen mit Paßwortabfragen arbeiten.

Dann könnten wir, die wir uns die teuren Originale zulegen, wenigstens Sicherheitskopien derselben anfertigen. So ist mir erst neulich die Disk II des Games "Manchester United" via Read/Write-Error abhanden gekommen, und ich damit in den Besitz zweier Leerdisketten für schlappe 75 Märker!

Vielleicht argumentierten die Hersteller nun, Paßwortabfragen seien kein geeignetes Mittel gegen Raubkopien, aber angesichts der Raubkopienflut ist deren Kopierschutz wohl auch nicht das Gelbe vom Ei.

Zu eurer Ansicht, in Kaufhäusern werde man ein fehlerhaftes Programm kaum umtauschen, vielleicht ein kleiner Erlebnisbericht meinerseits:

In einem Kaufhaus (fängt mit 'g' an und hört mit 'ändert' auf) kaufte ich für 90 Mark eine Amiga-Gamesammlung, drei Spiele funktionierten einwandfrei, was aber auch keine Freude war, sie waren unter aller Kanone. Das vierte hatte gottseidank einen Fehler, weshalb ich zwei Tage später wg. Umtausch mal vorbeischaute. Der Verkäufer schob die Disk in seinen Amiga - und es erschien mein Name, ich hatte doch tatsächlich meine Arbeits-CLI auf die Disk kopiert!

Da jedoch nichts weiter passierte (erst ein Mausklick hätte die CLI weitergeladen) wartete der freundliche, aber wohl etwas unwissende Herr ein paar Minuten und verkündete dann: "Das Spiel scheint tatsächlich nicht in Ordnung zu sein, suchen Sie sich mal ein neues aus!"

Solche Verkäufer findet Ihr in einem Fachgeschäft, wo die Freaks hinter der Kasse stehen, nicht! Manchester United jedenfalls, in einem Software-Shop gekauft, wurde mir nicht umgetauscht!

Jürgen Löll

(Anm. d. Red.: Nicht in jedem Kaufhaus hat man das Glück, auf einen solch 'netten' Verkäufer zu treffen. Manchmal hat man eben noch 'Glück'. Zum Kopierschutz: Er hat die Aufgabe, ein Spiel solange vor dem Zugriff der breiten Szene-Masse zu schützen, bis es sich zumindest ein wenig verkauft hat.)

"Rundumschläge"

Betr.: Leserbrief: "Weltbild" von Ingmar Niederkleine.

Sehr geehrter Herr Niederkleine!

Hiermit möchte ich Sie auf einige "Rundumschläge" Ihrerseits aufmerksam machen. Es ist wahr, daß es nicht gelungen ist, die Existenz eines göttlichen Wesens zu beweisen. Denn: Es ist nicht möglich, etwas zu beweisen, was es nicht gibt! Für einen Beweis sind schon reale Tatsachen vonnöten. Für eine Nichtexistenz ist das nicht der Fall. Daraus folgt: Die Nichtexistenz ist solange vorhanden, bis ein (weltlicher) Beweis, der die Nichtexistenz widerlegt, vorgebracht ist. Da es im Fall der "Gottesfrage" keine eindeutigen Beweise gibt, existiert kein Gott. Das hat nichts mit Atheismus zu tun, sondern mit einfacher (menschlicher) Logik!! (Es wäre leicht, einen neuen Gott zu erfinden, ohne Beweise dafür zu haben, daß es ihn gibt!! Ihrer Theorie zufolge wäre das so!!)

Außerdem starben vornehmlich nicht Personen christlichen Glaubens in Konzentrationslagern, sondern Juden (Antisemitismus Hitlers), die seit der Kreuzzüge gehaßt, beraubt und ermordet (Pogrome) worden sind. Nur ein kleiner Teil entsprang dem christlichen Glauben. Dieser wurde aber nicht aus religiösen Gründen ermordet, sondern aus politischen. Denn sie waren gegen das NS-Regime (Von der Aussonderung menschlichen "Abschaums" (Homosexuelle, Geisteskranke etc.), wie Hitler sie zu bezeichnen pflegte, abgesehen!).

Diese Tatsache müßte sogar Sonderschülern bekannt sein (Geschichtsunterricht, Allgemeinbildung - Eine Diskriminierung von Sonderschülern ist nicht von mir beabsichtigt!).

Desweiteren wird an das begangene Verbrechen am jüdischen Volk während der Zeit von 1933-1945 jährlich (!) durch Gedenkveranstaltungen erinnert.

Es sollten nicht nur andere Religionen verurteilt werden, denn selbst die Bibel zwingt ihre Religion auf. Wie lautet das erste Gebot:

Ich bin der Herr, Dein Gott

Du sollst nicht andere Götter haben neben mir.

Hier wird deutlich gezeigt, daß selbst die Bibel keine anderen Religionen neben sich duldet. Diese Praxis wurde auch im Mittelalter angewandt, indem Völker gegen ihren Willen zum christlichen Glauben bekehrt wurden. Dieses geschah oft nicht ohne Gewalt! Man denke auch an die vielen Religionskriege in der Geschichte, zum Beispiel den 30jährigen Krieg, Krieg Iran - Irak etc.

Die meisten Kriege des 20. Jahrhunderts sind keine Religionskriege und haben sehr selten etwas mit Atheismus zu tun, sondern eher mit Imperialismus (=Das Bestreben einer Großmacht sich wirtschaftlich, politisch, sowie militärisch über die eigenen Grenzen hinweg, auszubreiten).

Es sollte die Aufgabe eines Jeden sein, alle anderen Religionen auf dieser Welt zu respektieren. Selbst Lessing vermochte diesen Gedanken in seinem Buch "NATHAN DER WEISE" zu verarbeiten, indem er die berühmte Ringparabel schuf.

Ich habe nichts gegen das Prinzip des Christentums einzuwenden, weigere mich aber, die Methoden der "weltlichen" Kirche gutzuheißen. Sei es die katholische, evangelische Kirche oder ihre Absplitterungen. Dies sei nur als Anmerkung gesagt.

Thimo Plaumann

"Boulder Dash"

Ich besitze schon seit ca. 3 Jahren einen Amiga (zuerst 500er, jetzt 2000er!), und ich habe schon alle Versionen des Spieles "Boulder Dash" auf diesem Computer gespielt, doch keine (wirklich keine einzige!!!) kam an das Original auf dem C64 heran (...)! Da hatten die Atari-ST-Besitzer schon mehr Glück! Sie bekamen zumindest das Boulder-Dash-Construction-Kit, was uns, den Amiga Besitzern, völlig vorenthalten wurde (leider, leider, ...)!

Jetzt in den letzten Monaten hat sogar eine Softwarefirma (Wenn man die überhaupt so nennen darf!?) ein Boulder Dash herausgebracht! (Ihr habt es in einer der letzten Ausgaben vorgestellt!)

Was ich hier gesehen habe, ließ mich fast zu einer Salzsäule erstarren! So etwas Schlechtes habe ich schon wirklich lange nicht mehr auf meinem Amiga gesehen! (Und First Star Software hat auch noch dieser sogenannten Softwarefirma die Lizenz für dieses Spiel gegeben! So etwas Unverständliches!)

Langer Rede kurzer Sinn:

Wie ich Eure letzte Ausgabe der ASM (5/90) auf den Automatentests-Seiten aufschlage, was muß ich sehen? Eine wahnsinnig gute Automaten-Umsetzung dieses über-drüber-Spiels!! Super!!! Leider konnte ich nirgends den Zusatz "es werden auch Heimcomputerumsetzungen geplant" lesen!

Wenn Ihr schon nicht meinen Brief abdruckt, dann bitte zumindest folgende Zeile:

Softwarefirmen, erbarmt euch! Bitte setzt doch BOULDER DASH einmal für den Amiga um!! (Vielleicht sogar die Automatenversion von DATA EAST!?) Es wäre wirklich einmal wieder Zeit, ein gutes Spiel unter die Leute zu bringen! (...)

Claus

(Anm. d. Red.: Recht hat der Claus! Bemüht Euch doch mal!)

"Schade"

Sehr sporadisch kaufe ich den ASM und wenn, nur dann, wenn nach erster Sichtung etwas Interessantes darin ist.

An sich ist das Konzept und die Idee von ASM sehr gut. In einer Zeit der irren Vielfalt und teurer Spiele ist es sicher gut, wenn es Leute gibt, die diese Spiele vorher testen.

Schade nur, daß diese Sache anscheinend von Leuten gemacht wird, die eines vernünftigen Deutsch nicht mächtig sind, und darunter leidet die ganze Publikation. Man meint zuweilen, Ihre Redakteure oder Texter sind gerade der Pubertät entsprungen und kommen in die Flegelphase. Ganz zu schweigen von dem Herren im Editorial...! Gut, für sein Gesicht kann er nichts, aber die Haare waschen und schneiden sollte er vielleicht, und versuchen, weniger wirres Zeug zu verzapfen.

Ich denke, man sollte das Heft auch gliedern nach den Systemen. Ich z.B. habe einen SANYO 386 im 16er-Takt, da interessieren mich die schwachsinnigen

Amiga- oder C-64-Spielchen nicht. Vielleicht kann man eine Ecke einrichten für Besitzer von guten, schnellen Maschinen, die eher auf Produkte von MicroProse oder Microsoft reflektieren. Das Gesuche in den Tests nach den Systemen ist immer so ein ewige Blätterei und Kopfzeilengelese.
Interessant, daß nach F-15 Strike Eagle, F-19 Stealth Fighter oder M1 Tank Platoon überhaupt noch Hersteller an dieses Thema herangehen, denn diese Simulationen dürften einmalig dastehen; man wünscht sich vielleicht für F-19 Erweiterungsdisketten für die Szenerien, so z.B. Südamerika oder Naher Osten.

Schön wäre es auch, wenn man erst schreibt, wenn man mit einem Spiel fertig ist, so z.B. ICEMAN. Zufälligerweise habe ich das schon seit Januar direkt aus USA und kann es daher ganz gut beurteilen. Bitte keine Schubladen, entweder Action oder Adventure, ICEMAN ist eben beides und nicht ganz so langweilig wie 668 Attack Sub. Überhaupt sollte man sich den Sierra-Spielen mehr widmen, denn ich glaube, die sind auch vom geistigen Anspruch her das BESTE, was es gibt.
Nun denn, ich würde mich freuen, wenn Ihre Redaktion etwas mehr Niveau bekäme, damit auch Ihre Artikel und Tests und daß das ganze Heft mal ordentlich aufpoliert wird und von dem wirren Layouter befreit wird.
Ich selbst bin übrigens, wie man nun vielleicht vermutet, weder 90 und verkalkt und auch kein Bahnbeamter, sondern selbstständiger Fotograf, 29 Jahre alt, und habe auch manchmal eine kesse Lippe. Ich weiß aber, wo man sie riskieren kann.
(...)
Mark Mundschenk

(Anm. d. Red.: Mit Bedauern muß ich mitteilen, daß wir die ASM nicht gemäß Ihren Vorstellungen umstellen können. Dies ist aus marktmechanischen (klingt gut, nicht?) Gründen leider unmöglich. Wir wissen zwar nicht, was der junge Mann von der Konkurrenz empfiehlt, wir aber raten Ihnen, sich mal den ENTERTAINER anzusehen.)

"10-Punkte-Plan"

1. Die Titelbilder finde ich sehr gut. Damit kann man die ASM sehr leicht in dem riesigen Zeitungsberg herausfinden. Allerdings finde ich die Phantasiebilder besser, als Sportmotive (Eishockey). Ferner solltet Ihr auch kein Spiel als Cover nehmen. Es reicht, wenn die Spiele als Poster erscheinen.
2. Donald Bug fand ich besser. Aber was soll es.
3. Auch ich bin für ein anderes Foto im Vorwort. Ich habe nichts gegen Manfred, aber ich finde, daß ein anderes Bild mal gut tut.
4. Euer Schreibstil ist erste Sahne. Wenn ich da an den Anfang der ASM denke, wo Manni fast alle Texte allein geschrieben hat; das war echt grausam mit dem Schreibstil.
5. Das Feedback finde ich Extraklasse. Zur Ausgabe 5/90 wollte ich zum Brief von Thomas Klein noch was sagen. Wegen des Indiana-Jones-Hutes sollte er mal bei der 'Cinema' anfragen. Die haben den Hut schon mal angeboten.
6. Die Poster sind gut.
7. Die ASM Beziehungskiste muß auch unbedingt bleiben.
8. Der Secret Service ist am geilsten. Aber den Krimi als Vorwort könnt Ihr weglassen. Dann lieber ein normales, nichtssagendes Vorwort.
9. Auch ich finde, daß so Anzeigen wie: "Wer schenkt armen...", in keiner Zeitung was zu suchen haben.
10. Ich fand damals ASM-Dauerpower besser als die paar Wettbewerbe, die es jetzt gibt. Okay, nun kann man Reisen, Autos usw. gewinnen, aber da kann nicht jeder dran teilnehmen, z.B. Paris Dakar. Sicherlich haben nicht alle Freaks dieses Spiel. Also wie soll man denn da mitmachen?
Dietmar Koltermann

(Anm. d. Red.: 5. Zum Hut hatten wir ja bereits eine Lösung, aber wie sagt man doch so schön: Zwei Blinde sehen mehr als einer!
8. Ob sich hier etwas ändern wird, ist fraglich. Bisher hat sich eigentlich niemand beklagt.)

"Nr.935"

Ich möchte mich (sicher auch schon 934 andere vor mir) zum Thema R a u b k o p i e n äußern. Gute Software kostet auch mal bis zu 90 (in Worten "neunzig") DM. Ein Schüler wie ich z.B. bekommt vielleicht mal 20-25 DM an Taschengeld. Ich kann mir einfach nicht vorstellen, daß die Produktionskosten für gute Spiele so hoch sind. Den meisten bleibt da einfach nichts übrig, als sich ihre Software zu kopieren. Wieso verpacken die Softwarefirmen denn ihre Waren nicht einfacher. Wenn's ein gutes Spiel ist (das z.B. in der ASM ein Hit ist), dann würde das Spiel auch gekauft werden, unter der Vorraussetzung, daß die Soft nicht mehr als vielleicht mal 40 DM kostet. Um nochmal auf die Produktionskosten zurückzukommen: Wenn ich mir ein Spiel kopiere, dann kostet's mich ja auch nur die Diskette, und das sind dann, wenn ich die billigen (Amiga-)Disketten benutze, etwa 2 DM (bei einer Disk.).
Jetzt noch zu der Softwarefirma SIERRA-ON-LINE. Die alten Adventures der Firma hatten zwar keine so gute Grafik, aber benötigten auch nicht gleich 1MB Speicher, so wie die neuen mit der sehr gut gelungenen Grafik. Jeder hat nicht so etwa 200 DM übrig, um sich eine Speichererweiterung für seinen 500er zu kaufen. Sagt doch mal einer den Leuten von SIERRA, sie sollen doch lieber wieder Spiele produzieren, die auch ohne Speichererweiterung laufen.
Dann noch meine Fragen zu den neuen Spielen auf CD. Wird es die auch auf dem Amiga geben? Kann man sich die auf Cassette überspielen? Natürlich werde ich sie nicht kopieren, wenn sie nicht gerade wieder einen Haufen Geld kosten. (...)
Alfi Kleinmann

(Anm. d. Red.: Es wäre natürlich ein sehr bequemer Weg, wenn man sich so aus der Affäre ziehen könnte. Allerdings ist das Argument, daß man sich die Höhe der Produktionskosten nicht vorstellen könne, absolut keine Entschuldigung dafür, sich eine Raubi zu machen.
Die Idee mit der kostengünstigeren Verpackung ist gut; nur werden die Softwarehersteller argumentieren, daß zu einem guten Produkt auch ein gutes Outfit gehört - man denke nur an den Ladenverkauf! Wer würde schon ein in Klopapier verpacktes Programm kaufen ohne zu wissen, daß es ein absoluter Hit ist? Viele würden sich's bestimmt zweimal überlegen. Soweit dieser - vom Konsumverhalten Vieler geprägte -Gedankengang.
Zu der Sierra-Forderung: Es ist inzwischen so, daß viele User sich eine 1MB-Erweiterung zugelegt haben, vor allem in den Staaten, dem für Sierra wichtigen Markt. Demzufolge ist es unumgänglich, die geschaffenen Möglichkeiten nicht auch auszunutzen - die User der 'großen' Maschinen würden sich beschweren, und außerdem ist einer immer der Loser.
Spiele auf CD für den Amiga - das wird wohl noch eine Weile dauern. Das CD-ROM wie auch die wiederbeschreibbare CD erfordern eine technisch (in diesem Falle anfangs auch finanziell!) aufwendige Hardware. Produktion und Gebrauch müssen erstmal richtig anlaufen, die nötige Hardware muß sich verbreiten, da es sich sonst für die breite Masse der Softwarehäuser überhaupt nicht lohnt, Software auf CD zu produzieren.
CD-Software auf Kassette zu überspielen, wird schwierig sein, zumindest mit einem Equipment, das Deinen finanziellen Vorstellungen entsprechen dürfte -DAT-Rekorder sind ja so teuer!)

"Power Pack"

Ich lese eure Zeitschrift nicht regelmäßig, aber oft. Normalerweise habe ich auch kaum Grund zur Klage, doch euer Test der Kompilation "Power Pack" für den ST hat mich so ins Rotieren (dreh, glüh!) gebracht, daß ich euch jetzt gerne etwas mitteilen möchte:

Der Test ist nicht besser, schlechter oder "Was-weiß-ich-was" als alle anderen Tests in eurem Magazin... Es wäre nur vielleicht wünschenswert gewesen, daß dem Leser mitgeteilt wird, daß man diese irre Spielesammlung nur zusammen mit einem "kleinen Hardwarezusatz" kaufen kann. (Die Rede ist vom Atari STE!)
In allen Geschäften, die ich aufsuchte, war das nämlich so! Wußtet Ihr's nicht? Ist es nicht überall so? (Wenn nicht: wo nicht?) Oder: Habt Ihr das für eher peripher gehalten?
Ich bitte um Stellungnahme. (...)
Tracy T.

(Anm. d. Red.: Nein, haben wir nicht, aber Atari Deutschland hatte uns mit der Information versorgt, daß das Power Pack von 90% der anbietenden Händler auch separat verkauft wird. Wo genau dies der Fall ist, wissen wir leider nicht. Da hilft leider nur die Testmethode.)

"Kleine Frage"

Ich habe nur ein kleines Anliegen, und zwar: Ich besitze seit kurzem auf dem C-64 das Game GREAT COURTS.
Da ich nicht stundenlang Zeit habe, Tennis zu spielen, würde ich es gerne abspeichern. In der Anleitung steht, daß man es absaven kann!
Könntet Ihr mir sagen wie? Wo? Wann? Und ob überhaupt? Dringend.
anonym

(Anm. d. Red.: Man gehe ins Diskmenü und dort auf 'Save Game'. Diese Info haben wir direkt von Blue Byte - muß also stimmen.)

"Leserbriefe"

Ich möchte (muß) mich jetzt erstmal über manche Leserbriefe auslassen (es geht einfach nicht anders) und zwar über die der letzten Ausgabe (5/90). Anfangen will ich mit dem Brief von Oliver Heun.
"Deinen Kommentar zu den Testberichten finde ich nicht gerechtfertigt, denn, so meine ich, lockern solche Bemerkungen der Tester das Ganze etwas auf, und wenn man Deiner Meinung nach die Werbung vollständig streichen würde, dann müßtest Du aber statt deiner 7,50 DM 75 DM für diese Zeitung hinblättern." Zu der Anm. d. Red.: "Ganz meiner Meinung!"
Nun geht es weiter mit dem Brief von Lars Hasselbach.
"Du schreibst in Deinem Brief, daß Deiner Meinung nach viel mehr Testberichte über Sport-Games gebracht werden sollen und dafür "solche blödsinnigen Seitenfüller wie Flugsimulatoren-Tests" weggelassen werden sollten. Und was ist dann mit den Lesern, die solche Spiele eventuell den Sportspielen oder anderen Spielen bevorzugen? Die denken dann nämlich genau das Gegenteil (wie ich zum Beispiel)."
Die Idee von Michael Hülscher find' ich nicht gerade berauschend, denn bei dieser Gliederung würde ja z.B. der Inhalt des Spieles und vieles mehr entfallen, was für mich eigentlich das Wichtigste ist. Wie die Grafik, der Sound usw. sind, kann ich ja dem Bewertungskästchen entnehmen, und wenn ich mich für ein Spiel interessiere, dann lese ich mir den ganzen Text durch und will dann wissen wie es im großen und ganzen ist.
(...)
G.E.N.C.

"Service & Karten"

In Eurer letzten Ausgabe habt Ihr einen Brief abgedruckt, den Ihr mit "Zu klein" überschrieben habt. In diesem Brief wurde festgestellt, daß unter anderem der SECRET SERVICE zu klein sei. Diese Feststellung tatet Ihr dann einfach mit dem Kommentar "Na, dann schreibt mal schön" (Zitat) ab. Das wäre ja auch nicht weiter ärgerlich, hätte ich mich nicht vor etwa drei bis vier Monaten dazu aufgerafft, eben an diesen besagten SECRET SERVICE zu schreiben. In meinem Brief hatte ich einige Fragen zu Spielen, die mir damals (heute übrigens immer noch) Kopfzerbrechen bereiteten.
Ferner legte ich auch zwei Karten zum INDY-Adventure bei, die abgedruckt werden sollten. Da im Testbericht zu lesen war, daß das horizontale und vertikale Scrolling es nahezu unmöglich mache, zuverlässige Karten zu zeichnen, dachte ich mir, ich könnte vielen Leidensgenossen damit helfen, aber - Ja, und jetzt sind wir bei Ausgabe 5/90 und nichts hat sich getan, keine Fragen, keine Antworten, keine Karten. WARUM NICHT?
Ach ja, bevor ich es in meinem Seelenschmerz vergesse. Wie kommt es, daß XY-Soft in Ihrem Katalog schon KING'S QUEST V "anbieten", der treue ASM-Leser von seiner Lieblingszeitschrift aber noch nicht den Hauch einer Information über derartiges erhalten hat?
Mario Engels

(Anm. d. Red.: Es ist leider so, daß wir nicht alles Material auch verwenden können, das hier so eintrifft. Traurig, aber wahr! Viele Leute machen sich die Mühe, Karten zu zeichnen, oder ihre Tips aufzuschreiben. Daß nicht alles veröffentlicht werden kann, ist ganz klar - doppelte Einsendungen, nicht reprofähige Karten etc. machen es auch uns nicht ganz leicht. Das tut uns natürlich leid, ist aber nicht zu ändern; und wir haben auch keine Lust das Material zu strecken, um es nach mehr aussehen zu lassen als es in Wirklichkeit ist.
Zu 'KING'S QUEST V':
Na, dann versuch' mal, ob Du es bestellen kannst. Man wird sicherlich Deine Bestellung aufnehmen, das Geld abbuchen und so ca. in ein bis zwei Jahren liefern, denn bis dahin wird's das Programm wohl auch geben.)

"Bekehrung"

Ich lese Euer Blatt nun schon seit geraumer Zeit mehr oder weniger regelmäßig und muß sagen, daß es recht witzig ist. Ach ja, was mir an Eurem Heft nicht so gefällt: die Angaben, für welchen Compi welches Game zu haben ist (bzw. zu haben sein wird) stimmen oft leider nicht ganz. Oftmals fehlten dabei Computertypen, von denen ich aber das Game längst hatte. Ich persönlich bin schon sehr lange in dem Business (seit dem C-64), und habe schon Tausende von Programmen besessen. Momentan habe ich übrigens den derzeit immer noch ungeschlagen besten Home-Computer, einen (...)).
Doch nun zu meinem eigentlichen Anliegen: Eigentlich will ich Euch schon lange schreiben, konnte mich aber irgendwie nie so richtig dazu aufraffen. Nachdem ich nun die Briefe zum Thema "Software-Okkultismus" schon seit einiger Zeit mitverfolgt habe, möchte ich mich hier noch zu einigen Punkten äußern (dieses Thema beschäftigte mich schon lange vor dem ersten Leserbrief in Eurem Mag, der davon handelt.).
Ich persönlich habe, nach langjähriger, gesetzlich verbotener Software-Kopiererei, für mich entdeckt, daß es Jesus Christus tatsächlich gibt und mit ihm (auf ganz "normale" Weise - fast wie zwischen zwei Menschen) eine Beziehung aufgebaut. Ich kann sagen, daß die reale Erfahrung Jesu Christi in meinem Leben viel verändert hat.
Nur wer tatsächlich wahren Herzens sucht, wird erfahren, daß Jesus Christus noch heute real existiert, lebt! Alle anderen können hier nicht mitreden. Auch kein sogenannter "Atheist", da so jemand noch niemals aufrichtig "probiert" hat, ob es Gott gibt, oder nicht und meistens auch keinerlei Ahnung vom Inhalt der Bibel hat - nur 'ne Menge Vorurteile.
Ich weiß nun auch, daß die Bibel tatsächlich das Wort Gottes ist, in dem alle für uns lebensnotwendigen Dinge beschrieben werden (auch was das Leben nach dem Tode oder die Zukunft unserer Erde betrifft).
In diesem wertvollsten Buch der Welt heißt es im 2. Korinther-Brief, Kapitel 6, Vers 14 und 15: "...welche Gemeinschaft hat Licht mit Finsternis? ...Und welchen Zusammenhang der Tempel Gottes mit Götzenbildern? ...". Und welche Gemeinschaft haben Christen mit Computerprogrammen, bei denen man mit der Macht Luzifers und dessen Helfern "spielen" kann? Damit möchte ich u.A. deutlich machen, daß sich Emanuel Katsougris meiner Meinung nach irrt, wenn er die ganze Sache so darstellt, als wäre es für einen Christen kein Problem, solche Spiele zu spielen. Selbstverständlich leugnet der christliche Glaube den Kampf und die Existenz von "Gut und Böse" (somit also Gott und Seinen Engelheeren und Satan mit seinen Dämonen) nicht, doch deshalb bietet es sich noch lange nicht an, z.B. okkulte Filme (wie z.B. 'Der Exorzist') anzusehen. Denn solcherlei Dinge wurden von Geistern (gemeint ist hier der menschliche Geist) produziert, die völlig der Macht Satans unterliegen, um uns Menschen nichts Gutes zu bringen. Beeinflussend ist es allemal, auch nur verbildlichte Dämonen anzusehen (wie ich z.B. neulich einen in einem Amiga-Game gesehen habe) und sicher nicht positiv. Nicht umsonst heißt es in der Bibel, man soll sich von unreinen Dingen fernhalten (zu denen Okkult-Spiele durchaus gehören), damit man nicht selber dadurch unrein wird (unrein werden bedeutet u.a., äußerst negativ beeinflußt und geprägt zu werden). "Habt nichts gemein (= nichts zu tun) mit den unfruchtbaren Werken der Finsternis, sondern stellt sie vielmehr bloß; ...", heißt es z.B. im Epheser-Brief, Kapitel 5, Vers 11.
Ich jedenfalls weiß, daß solche Spiele direkt aus Satans Machtbereich kommen und möchte mich diesem nicht absichtlich aussetzen. Bisher gibt es wohl wenig Games, die den Spieler direkt dazu auffordern, an irgendwelchen Satansmessen oder Satansopfern teilzunehmen, doch es gibt sie (Ich möchte keine nennen, wegen der Negativ-Werbung.). Mir reicht es, wenn ich irgendwelche teuflischen Dinge dargestellt sehen muß, die eben nur versteckt oder auch indirekt zu den oben genannten Dingen weisen.
Der Meinung von Ingmar Niederkleine kann ich mich voll und ganz anschließen, auch dort, wo er schreibt, daß es wohl unwahrscheinlich wäre, daß sich jemand durch Okkult-Software dem Okkultismus zuwendet. Allerdings sollte man die Macht Satans niemals unterschätzen. Wir wissen nicht, wie er durch die okkulten Spiele in Menschen wirkt.
Ich jedenfalls lasse die Finger von solchen Programmen, denn ich habe den Teufel und seine Macht vor drei Jahren am eigenen Körper real erfahren und weiß, daß es ihn gibt und daß mit ihm nicht zu scherzen ist (Okkult-Spiele machen jedoch den Glauben an Gott und Satan lächerlich und sind somit Wirklichkeits-Verdreher).
"Alles was wahr, alles was rein, alles was liebenswert, alles was wohllautend ist, ..., das erwägt (=daran haltet Euch)", sagt uns Gott durch Paulus im Brief an die Philipper im Kapitel 4, Verse 8 und 9. Dazu kann ich Okkult-Spiele beim besten Willen nicht zählen. Sie schaden uns nur.
Übrigens: Jesus Christus kam, um die Werke der Finsternis zu zerstören! (Irgendwie schizophren, solche Eindrücke dann in die eigene Seele zu lassen, indem ich mich damit beschäftige. Man sollte sich nicht nur um die äußerliche, sondern auch um die innerliche Gesundheit kümmern.)
Es würde mich sehr freuen, wenn Ihr meinen (...) Brief ganz abdrucken würdet.
Der Herr des Himmels und der Erde, Jesus Christus, segne Euch alle zur Erkenntnis der Wahrheit*.
* Jesus Christus spricht: "Ich bin der Weg und die Wahrheit und das Leben. Keiner kommt zum Vater (Gott) als nur durch mich". (Evangelium nach Johannes, Kapitel 14, Vers 6)
SECTION 8

(Anm. d. Red.: Ab und an fehlt mal was, das ist schon korrekt. Manchmal kommt bei uns was weg, manchmal kommt mit den Infos schon zuwenig an. So ist halt das Leben; und die Welt ist schlecht - aber wir arbeiten dran.)

"Beschwerde"

(...) Ich möchte mich über einen Testbericht aus der letzten Ausgabe (Nr.5) beschweren. Und zwar über den Test des "X-Ample's Intro Architect". Mal davon abgesehen, daß der Test reichlich spät erscheint, ist er um einiges zu schlecht abgeschnitten.

1. Es sind nicht 30 große und kleine Zeichensätze auf der Disk, sondern 30 große und 50 kleine.
2. Neben den "nützlichen Utilities zum Linken und Crunchen" (der Linker und der Cruncher sind beide zwei der besten) wurde der komfortable 2x2 Charmaker wohl vergessen, oder wie?
3. Nach einem Wochenende "Arbeit" frage ich mich, wieso der Bouncereditor ihnen immer noch benutzerunfreundlich vorkommt. Einmal alles im Handbuch nachgelesen und ausprobiert, sollte schon zu 3/4 ihre Probleme gelöst haben.
4. Daß sie die Farbe des Farbrams nicht ändern konnten, liegt an einem Druckfehler im Handbuch. Statt "Control +(-)-Taste" muß "Control +('Pfeil nach links')-Taste" gedrückt werden. Allerdings steht im Handbuch, daß oben ein Viereck aufblinken soll, was bei "Control +(-)-Taste" nicht passiert. Wohl nicht richtig damit beschäftigt, was?
5. Im letzten Satz wird nochmal nebenbei gesagt, "daß mit dem XIA nahezu alle Intro- und Demowünsche erfüllt werden können". Und das ist alles? Bei dem Preis (25 DM!). Na ja!
Aber den dicksten Hammer habe ich mir noch aufgehoben!
6. Ihre Zeitangaben zum Laden/Saven eines Intros wurden wohl mit einer Eieruhr durchgeführt (obwohl die meisten Eieruhren genauer sind!). Ich habe bei jeweils 10 Lade/Save-Versuchen immer dasselbe Ergebnis bekommen, und sie haben auch kein anderes, weil das Demo immer 65 Blocks lang ist.
Laden: 0,45 min statt 2,30 min!
Saven: 1,00 min statt 3,20 min!
Wie kommt denn sowas? Testet Ihr die Spiele auch so genau, oder wollt Ihr uns 64er-User den Compi madig machen (der neue kommt bestimmt!)?

Rocks of OST

(Anm. d. Red.: Mit dem Testbericht lagen einige Dinge im Argen. Die beiden 'Freien' sind jedenfalls nicht mehr auf unserer Gehaltsliste und durch scharfsichtigere Mitarbeiter ersetzt.)

"Ein Tag in Deutschland"

30.4.90
5.00: Ich quäle mich aus dem Bett.
6.39: Der Zug nach Westberlin fährt mit mir ab.
9.15: Ankunft in Ostberlin.
10.05: Ich reihe mich in die Schlange vor dem Grenzübergang ein.
10.55: Hurra! Ich bin drüben und stürze sofort zum nächsten Zeitungskiosk: ASM? Fehlanzeige. "Aaesem, was issn das?"
11.10: Der nächste Kiosk: ASM? "Da hinten irgendwo", ich lechtze in die Ecke, was sehe ich? Aprilausgabe(?!), Schnee von gestern!
11.25: Nächster Kiosk: Endlich! Die Maiausgabe!
11.35: Schnell noch einen Joystick gekauft.
12.00: Bin wieder in Ostberlin, schnell zum nächsten Zug nach Görlitz
12.30: Ich mache es mir im Zug gemütlich und schaue mir die ASM an.
Das Titelbild: absolute Spitze (trägt der gute Mann eine UZI?).
Die erste Seite aufgeschlagen, der erste Schock: (...). Als eingefleischter Horrorfreak habe ich das übliche Zombieface erwartet, doch was kommt dann, ein harmloses Bildchen aus einer Kinderzeitschrift!
15.44: Nach einem kleinen Nickerchen: Ankunft in Görlitz.
1.5.90
11.25: Ich wache auf und fühle mich besch... :39 Fieber
8.5.90
19.12: Ich bin noch eine Woche krankgeschrieben: Grippe, Erkältung.
Da seht Ihr mal, was ein echter ASM Fan für Qualen auf sich nimmt, um Euch Eure 7,50 DM in den Rachen zu werfen!

Olaf Töpler

"Kennen die Wayne?"

Bezugnehmend auf den ""Philosophischen" Brief" von Padde "Pseudo-Freud", sind wir, dem "Circulum Philosophorum" zugehörig, geneigt, einige Paraphrasen des oben genannten Padde ad absurdum zu führen oder, wie der Laie sagt, zu falsifizieren. Bei seinen bizarren Betrachtungen über iudicia ludi (Spielebeurteilungen) scheint ihm entgangen zu sein, daß es zunächst der Klärung der Frage bedarf, ob der Menschheit das fas (göttliches Recht) zukomme, ein iudicium ludi zu fällen, wo doch dem Aspekt "Jede Eigenschaftszuerkennung ist tendenziell eine Stigmatisierung" (der wirklich große Denker unseres Jahrhunderts, dem dieser Satz entsprang, ist Padde ohnehin nicht bekannt) keine zu gering gewichtete Bedeutung beizumessen ist. Fürderhin sollte die Importanz der These (oder sollen wir gar wagen, "Theorie" zu sagen) "Prozeßhaftes (Tester) kann über Prozeßhaftes (Testobjekt) keine klaren Aussagen treffen" nicht außer acht gelassen werden. Hat man (unter Involvierung dieser Aspekte) die Ausgangsfrage verifiziert, möge man jetzt sein Augenmerk auf die von Padde introduzierte Problematik richten - der kleine Amateurphilosoph verfehlte schließlich nicht gänzlich die rogatio rogationum (Frage der Fragen) in Bezug auf Elektronenkalkulatoren (vulg.: Computer).
Die Meinung des Circulum Philosophorum zur Grundfrage ist non-ambivalent (eindeutig): Ja, selbstverständlich, da Games schließlich der Unlustminimierung und verstärkt auch der Lustmaximierung des Users zugedacht sind und nicht, wie man meinen könnte, zur pekuniären Satisfaktion des Programmierers bzw. des Distributors gereichen sollen. Es verbleibt der Circulum Philosophorum in der Hoffnung, dem Rezipienten dieses hochgeschätzten Blattes einen weiteren Einblick in die tägliche Problem-Konfrontation eines Computer-Philosophen gegeben und zu einem neuen Problembewußtsein animiert zu haben, selbst wenn, wie hier geschehen, in nur sechs kurzen, prägnanten Sätzen.

DUKE & GIANT (Capites Circuli Philosophorum)

"Kopierschutz"

Das is' ja man echt 'n Hammer! In Eurer Anm. d. Red. zum Feedback-Brief von Yves Rausch (ASM 5/90, S.26) schreibt Ihr, es gäbe keine guten Spiele ohne Kopierschutz. Das trifft ja wohl absolut nicht zu. Hier einige Beispiele für (meiner Meinung nach gute) Games, die (zumindest in der AMIGA-Version) keinen Kopierschutz, sondern stattdessen eine Passwortabfrage o.Ä. besitzen: KINGS QUEST I - III, FISH, ZAK McKRACKEN, INDIANA JONES (Adventure).
Es ist also ohne weiteres möglich, sich von diesen Spielen Sicherheitskopien anzufertigen. Da mir schon einmal die Originaldiskette eines Spiels durch einen Read/Write-Error in die unendlichen Tiefen des AMIGA-GURU entschwunden ist, weiß ich, wie beruhigend das Gefühl, mit einer Sicherheitskopie zu arbeiten, sein kann.
Ich möchte hiermit alle Softwarehersteller bitten, den Trend 'Passwortabfrage statt Kopierschutz' zu unterstützen, denn wenn ich 80 DM für ein Spiel ausgebe, dann ist die Möglichkeit, eine Sicherheitskopie anfertigen zu können einfach ein Muß an Benutzerfreundlichkeit, das mir der Hersteller nicht verwehren darf, auch wenn vielleicht die Benutzerfreundlichkeit durch die plötzlich im Spiel auftauchende Passwortabfrage wieder etwas eingeschränkt wird. Das würde ich aber gerne in Kauf nehmen.
Das nun eventuell aufkommende Argument der Softwarehersteller, ein Kopierschutz sei sicherer als eine Passwortabfrage, lasse ich nicht gelten, denn die riesige Flut von Raubkopien "kopiergeschützter" Spiele beweist ja wohl das Gegenteil. Ein cleverer Cracker braucht zum Knacken eines Kopierschutzes nur ein paar Minuten. Ich glaube, wenn man die absoluten Zahlen betrachtet, ob von kopiergeschützten Spielen weniger Raubkopien existieren als von anderen (sofern diese Zahlen sich überhaupt auch nur annähernd genau bestimmen lassen), dann kommt man zu dem Ergebnis, daß der Kopierschutz im Endeffekt überhaupt nichts nützt.
Fazit: Warum also nicht ganz auf den Kopierschutz verzichten? Für die ehrlichen User wäre dies ein erheblicher Vorteil und die Cracker cracken so oder so. Mich würde die Meinung anderer zu diesem Thema sehr interessieren.

Horst Hacker and The Incredible Rabbit

(Anm. d. Red.: Hier liegt mal wieder eins dieser Mißverständnisse vor, die einem das Leben so beschert. Der Begriff 'Kopierschutz' sollte in der 'Anm. d. Red.' auch für Paßwortabfragen etc. stehen und nicht nur für den Schutz auf Disk.
Da es in jenem Brief mehr oder weniger um den Kauf von Originalen aus Prestige- oder Qualitätsgründen ging, hab' ich dies nicht unnötig ausdehnen wollen.)

"Manni-Adventure"

Als begeisterter ST-Freak mit einer umfangreichen Programmsammlung habe ich schon so manches seltsame Spiel in der Hand halten können, doch das Adventure "Manni's Quest" (nein, Ihr habt Euch nicht verlesen) hat es mir am meisten angetan.
Verwundert? O.k., dann laßt mich mal von Anfang an erzählen:
Gestern erhielt ich in der Schule von einem Freund unter anderem auch eine Diskette mit der Aufschrift "Manni's Quest". Kaum war ich zu Hause, warf ich diese in meinen ST und wartete gemeinsam mit meinem älteren Bruder auf eine Reaktion seitens des Computers. Urplötzlich verdunkelte sich der Monitor und wir mußten erschrocken feststellen, daß auf dem Screen ein digitalisierter Manfred erschien (...).
Gebannt starrten wir auf den Bildschirm und warteten, was weiter geschehen würde. Als das Programm dann endlich geladen war, stellte es sich als ein Textadventure besonderer Art heraus. Der Spieler übernimmt hier die Rolle des Manni, der das Ziel hat, Mister Universum bei einem Schönheitswettbewerb zu werden. Es ist mir jedoch unerklärlich, wieso es mir, der ich "The Pawn" auf Anhieb gelöst habe, trotz 11-stündiger Spielzeit noch nicht gelungen ist, diese Aufgabe zu lösen (...).
Zum Schluß bleibt nur noch zu sagen, daß dieses Programm von einem gewissen "MEUTGE" programmiert worden ist und Ihr es Euch schnellstens besorgen und testen solltet (es würde sicherlich einen Hitstern verliehen bekommen).
Oh, mir ist noch etwas eingefallen: Dieser "Meutge" kündigt im Titelbild an, daß der Nachfolger "Manni II - The Revenge" in nächster Zeit in der Szene erscheinen wird!!
Wie man also sieht, ist Manfred schon ziemlich populär und wird sogar in Computergames integriert!

BADMAN

(Anm. d. Red.: Falls dies keine Ente sein sollte, möchten wir darum bitten, uns eine Version zukommen zu lassen. Das gilt natürlich und grundsätzlich für alle (!) Produktionen, in denen wir vorkommen. Man ist ja schließlich daran interessiert, wie man zum Vergnügen der Szene verhackstückt wird.
Einen bösen Blick bekommt hiermit J.-D. M. aus B.! Ich bin ganz und gar nicht beglückt, daß hier bis heute nichts eingetroffen ist, und Du auch noch versuchst, damit Reibach zu machen. Wie sieht's denn mit Tantiemen aus? Wie wär's gewesen, wenn Du mich mal nach meinem Einverständnis gefragt hättest? Schließlich war davon nie die Rede!)

"Stuß"

Sobald ich den Brief von einem gewissen Lars Hasselfluss-äh-hoff-äh-bach, gelesen hatte, war ich kurz vorm ausrasten. Soviel Stuß auf einem Haufen habe ich wirklich selten gelesen.
Jetzt erst mal ein paar Meckerpunkte:
1. Lieber Lars, glaubst du wirklich, daß es auch nur einen Menschen, der die ASM liest, interessiert, wann und ob du deinen Amiga bekommst. Außerdem wirst du wohl auch keinen finden, der deine Meinung über das Spiel "It came from the Desert" hören will.
2. Niemand hat an dem Hitstern vom Spiel gezweifelt.
3. Mit deinem Appell wirst du wohl auch nicht soviel erreichen.
4. Warum kaufst du dir ein Käseblättchen? Brauchst du etwa noch Käse für deine Briefe?
5. Du nennst Tests über Flugsimulatoren "blödsinnige Seitenfüller". Wie nennst du dann deinen Brief? "Genialen Papierleerer"? Oder "intelligenter Papierbleistift"? (...)
Jetzt noch 'ne Frage: Wann habt Ihr das Spiel "Sim City" getestet?

Ray

(Anm. d. Red.: 'Sim City' war in Ausgabe 10/89 getestet.)

"Einfach gut"

Ich finde die ASM einfach gut, weil sie die einzige Computersoftware- und Videospielezeitschrift ist, die viele qualitativ gute Testberichte, viel drum herum (z.B. Competions, News, Feedback, Hotline, Secret Service) und wenig Werbung bietet. Besonders hervorzuheben wären die Competitions, das Feedback, die News, die Spotlights, die Messeberichte und natürlich Euer Schreibstil, der locker, witzig und informativ ist. Am liebsten lese ich die Tests über Flops, wenn diese nämlich mit Witz schön niedergemacht werden! Bernd Zimmermann über Face Off (Eishockey-Simulation) in 5/89: "Oh mein Gott! Keine Spur von Schnelligkeit und Rasanz. Ganz im Gegentum: Die Spieler kriechen im Schneckentempo über das Eis, watscheln wie Enten, offenbar bemüht, nicht auf die Schn... zu fallen."
(Am Schluß) "Was noch besondere Erwähnung verdient, ist das Scrolling. Nein, nein, das ruckelt nicht, das sieht schon mehr nach 'nem Erdbeben in der Eishalle aus". Zu den Inhalten der Testberichte muß ich (im Gegensatz zu Oliver Heun) sagen, daß Ihr sie so belassen solltet, denn ich finde sie durch die Abweichung vom Thema sehr menschlich. Wenn man nur vom Spiel liest, wird es schnell langweilig (...). Auch Eure Überschriften finde ich gut bzw. informativ und lustig.
Ein anderes Thema. Viele Leser wollen, daß der Secret Service in der Normal-Ausgabe der ASM erweitert werden sollte. Der Meinung bin ich aber nicht, denn 1. gibt es dafür bekanntlich Specials und 2. kaufe ich nicht die ASM der Tips wegen, sondern um sie (die ASM) zu lesen (soll schließlich auch mal vorkommen).
Könntet Ihr die Specials nicht durch News und Leserbriefe auflockern (verbessern)? (...)

Hans Martin Hepp

(Anm. d. Red.: Schon geschehen!)

"Abnormal"

Ich habe einen hypermegageilen Vorschlag, (entgegen den vielen anderen Lesern, die an ALLEM etwas zu meckern haben) Eure Zeitschrift wesentlich zu verbessern...
Es ist ganz einfach: Bleibt einfach so, wie Ihr seid, denn daran gibt es nichts auszusetzen (...).
Ich finde, daß jeder in der ASM das findet, wofür er sich interressiert (...).
Nein, wirklich, Ihr bringt für jeden gängigen Homecomputer (oder Konsole) etwas.
Viele Spectrum-Besitzer werden mir nun den Kopf abbeißen wollen, weil für dieses (oder andere Systeme) nicht gerade viel getestet wird, aber es kann ja auch nur das getestet werden, was angeboten wird, und für die nicht so gängigen Rechner gibt es eben nun mal nicht so viel wie z.B. für den Amiga.
Es ist kaum zu glauben, aber dies ist ein absolut "abnormaler" Leserbrief, der einmal NICHTS an der ASM auszusetzen hat (Ich hoffe, daß er Euch nicht über eine weitere Preiserhöhung nachgrübeln läßt).
Aber ich muß zugeben... was wäre die Welt ohne irgendwelche "Meckerer" oder "Verbesserer", also, liebe Leser, schreibt bitte weiterhin an eine nahezu perfekte Zeitschrift, um diese zu verbessern; und seid mir nicht böse, daß ich mal gar nichts zu meckern habe.

Ray

...und ein Fegefeuer ist sie tatsächlich!

Auf den ersten Blick wirkt das Fantasy-Rollenspiel, Interplays Nachfolger der Bard's-Tale-Serie, lieblos zusammengeschustert. Grob sind die Monstergrafiken, trist die Stadt zu Spielbeginn, und man kann seine Charaktere nicht einmal richtig ansehen - kein Bild begleitet die umständlichen Menüs. Zudem kann man nur mit vier Helden losziehen, die später Gesellschaft bekommen. Ein bequemes Austauschen und Ausprobieren der Charaktere wie beim Vorgänger ist leider nicht möglich. Doch der laue Eindruck verfliegt schnell...

Schon nach kurzem Einspielen, spätestens aber, wenn Ihr durch das Land DILMUN streift, werden Euch die vielen Rätsel und die immer deutlicher werdende Komplexität der Fantasywelt begeistern.

Ihr beginnt DRAGON WARS in der Stadt PURGATORY, und ein Fegefeuer ist sie tatsächlich. Nackt und mittellos werdet Ihr ausgesetzt, mit nicht mehr als Euren Fäusten, Eurem Hirn und ein paar Grundeigenschaften. Die vorgegebene Party ist damit sehr sinnvoll ausgestattet, Ihr könnt sie ruhig so übernehmen. Anders als in den meisten Rollenspielen wächst ein Charakter mit seinen Levels nicht automatisch als Ganzes. Nur jeweils zwei Eigenschaftspunkte könnt Ihr beim Aufstieg verteilen. Da die Palette der verschiedenen Fähigkeiten schon gut abgedeckt ist, dürfen sich die Charaktere schon sehr früh spezialisieren. MUSKELS und THEB brauchen vor allem Stärke und Geschicklichkeit, die beiden Zauberer Spirit (*bestimmt die Anzahl der Magiepunkte*), Intelligenz und je mindestens eine weiterentwickelte Zauberart. ELENDIL sollte ihre Bandage-Fertigkeit bald auf mindestens vier erhöhen, um Magiepunkte fürs Kämpfen zu sparen. Bevor Ihr PURGATORY verlaßt, sollten die Helden mindestens den vierten oder fünften Level erreicht und 16 Hitpoints haben.

Die Karten sind als Orientierungshilfe gedacht und noch nicht vollständig. Im Gegensatz zu *Bard's Tale* oder der AD&D-Reihe 'erledigt' man nicht einen DUNGEON nach dem anderen, sondern muß die Städte mehrfach besuchen, um eine Vielzahl an Aufgaben zu lösen. Wenn Euch also Eure Fähigkeiten an einer Stelle im Stich lassen, kann es sein, daß Euch noch ein Gegenstand, ein Zauberspruch oder eine andere vollbrachte Aufgabe fehlen.

Notiert Euch am besten die Stellen, an welchen Ihr nicht weiterkommt. Der Überblick hilft Euch später, den Rätseln auf die Spur zu kommen. Viele wichtige Tips findet Ihr im zweiten Bericht zu DRAGON WARS.

IN PURGATORY

In PURGATORYS Kneipe kommen Euch nicht nur interessante Gerüchte zu Ohren. Hier stößt auch ULRIK, ein brauchbarer Kämpfer, zu Euch. Am schnellsten sammelt Ihr jetzt im Südwesten der Stadt Erfahrungspunkte, denn dort greifen immer wieder einzelne Vandalen oder Diebe an. Die "LOW MAGIC"-Zaubersprüche gibt Euch der Ladenbesitzer am Westwall umsonst. Damit könnt Ihr zunächst das Geld für den Heiler sparen. Nehmt ein paar Sprüche zusätzlich mit, um sie weiter südlich vor Betreten der Unterwelt IRKALLAS Statue zu opfern. Habt Ihr ein paar Hitpoints dazugewonnen, könnt Ihr Euch in die Stadtmauer wagen. Nur für Kämpfe gegen die Soldaten und Gefängniswärter (*denn nichts anderes ist die Stadt*) gibt es ein wenig Geld, das Ihr für Ausrüstung und Waffen bitter nötig habt. Auch in der Arena könnt Ihr ein paar feine Sachen aussuchen und selbst bei erfolglosem Kampf mitnehmen.

Bevor Ihr PURGATORY verlaßt, solltet Ihr aber die Gladiatoren besiegt haben. Dafür gibt es nämlich die fürs Reisen durch DILMUN wichtigen Bürgerschaftspapiere. Habt Ihr die Stadt gründlich erforscht, Euch 'hochgekämpft' und die Magiepunkte im äußersten Südosten noch einmal aufgefrischt, geht es todesmutig auf den Sklavenmarkt.

DER SKLAVENHALTER

Angekettet und der Ausrüstung beraubt findet Ihr Euch in den Minen wieder. Dort habt Ihr zunächst im Kampf keine Chance, macht also einen Bogen um die Wachposten. Im Nordwesten liegt ein sterbender Mann, der um Wasser fleht. Bringt ihm eine an der Quelle gefüllte Tasse, dann schenkt er Euch zum Dank seine Schuhe.

Die zerbröseln zwar, lassen aber die Schnürsenkel übrig, die Ihr mitnehmen solltet. An zwei weiteren Stellen findet Ihr einen Holzgriff, sowie Steine (*außerdem DRAGONSTONES*). Zusammen ergeben diese einen Hammer, der gerade ausreicht, um Euch von den Ketten zu befreien (*alle solche Handlungen führt man mit "use item" aus*). Nun könnt Ihr Eure Ausrüstung wieder nehmen und Euch an zwei Wachgruppen vorbei zum Ausgang durchschlagen.

Oben angekommen, seid Ihr auf dem Landsitz Eures Sklavenhalters. Lebensechte Statuen erregen Eure Neugier. Im Haus findet Ihr zwei Truhen mit Ausrüstung, jede Menge zerbrochene Spiegel und einen Raum mit intakten Spiegeln. Einen von diesen nehmt Ihr mit und marschiert zum südwestlichsten Zimmer. Dort sitzt MOG, der sich in einen tödlichen GAZE DEMON verwandelt, wenn Ihr ihm nahekommt. Deshalb ein Feld vorher in seine Richtung blicken und den Spiegel benutzen. Uff!

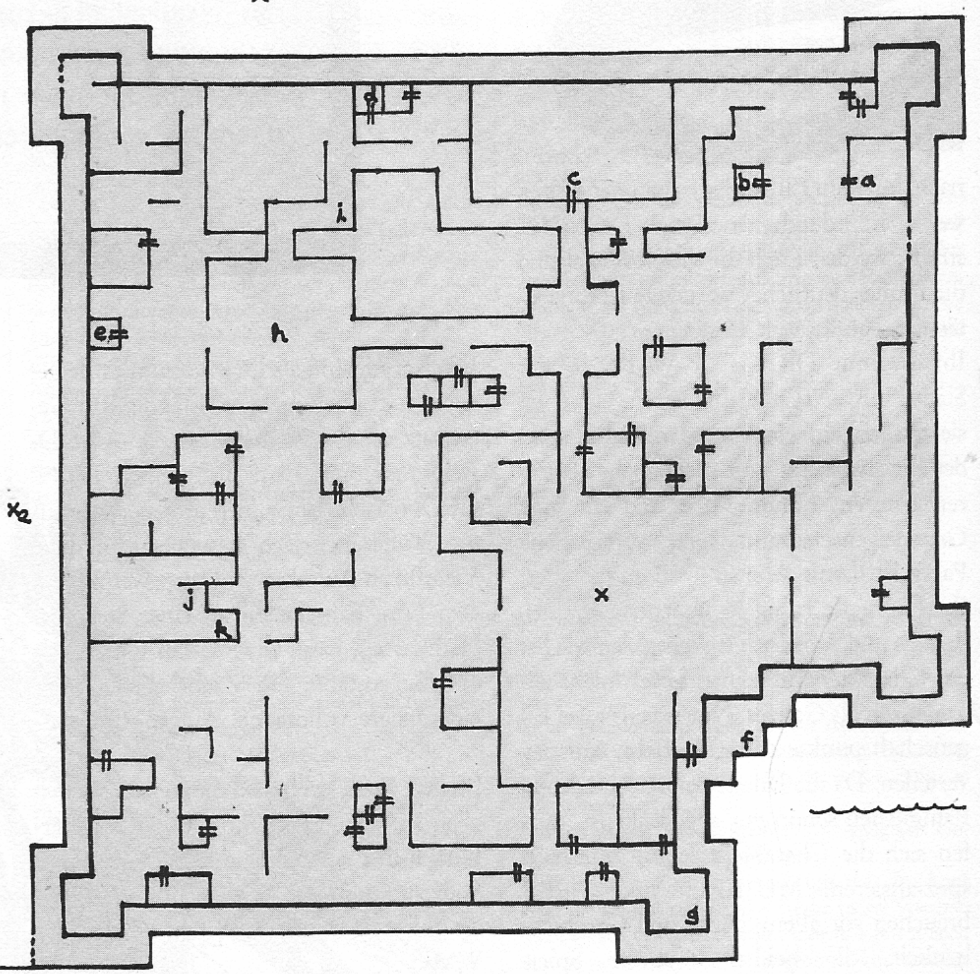
Den Landsitz verlaßt Ihr im Süden. Von DILMUN aus ist es ratsam, jetzt noch einmal PURGATORY zu betreten, um in die Unterwelt hinabzuklettern. **Oft speichern** (*da es hier schon recht fiese Monster gibt*).

DIE MAGAN-UNDERWORLD

...ist Knotenpunkt für den Zugang zu vielen anderen Orten. Zum Aufatmen gibt es an der Nordseeküste eine Magie-Aufladezone. IRKALLAS Reich mit einer Insel befindet sich im Norden. Durch die Feuer im Süden hat man Zugang zu einem kleinen Teil der DWARF CLAN HALL, sowie zum Berg SALAVATION (*Insel NISIR*), auf dem sich der Endkampf entscheiden wird. Zunächst aber solltet Ihr die Ruinen von TAR, die kleine Höhle und den MYSTIC WOOD besuchen. Erst ab dem siebten Level solltet Ihr Euch überhaupt in die Unterstadt von LANSK wagen. Dort geht es wüst zu und ehe man sich versieht, hat eine Gruppe wilder Frauen oder kräftiger Clowns (*wie überhaupt viele Monster recht realistisch und menschlicher Gestalt sind*) uns weggeputzt. Dies sind nur einige kurze Hilfen für den Anfang. Es gibt noch viel mehr zu erforschen, ehe NAMTAR besiegt und das Rätsel um die Drachenkriege gelöst ist.

Eva Hoogh

PURGATORY

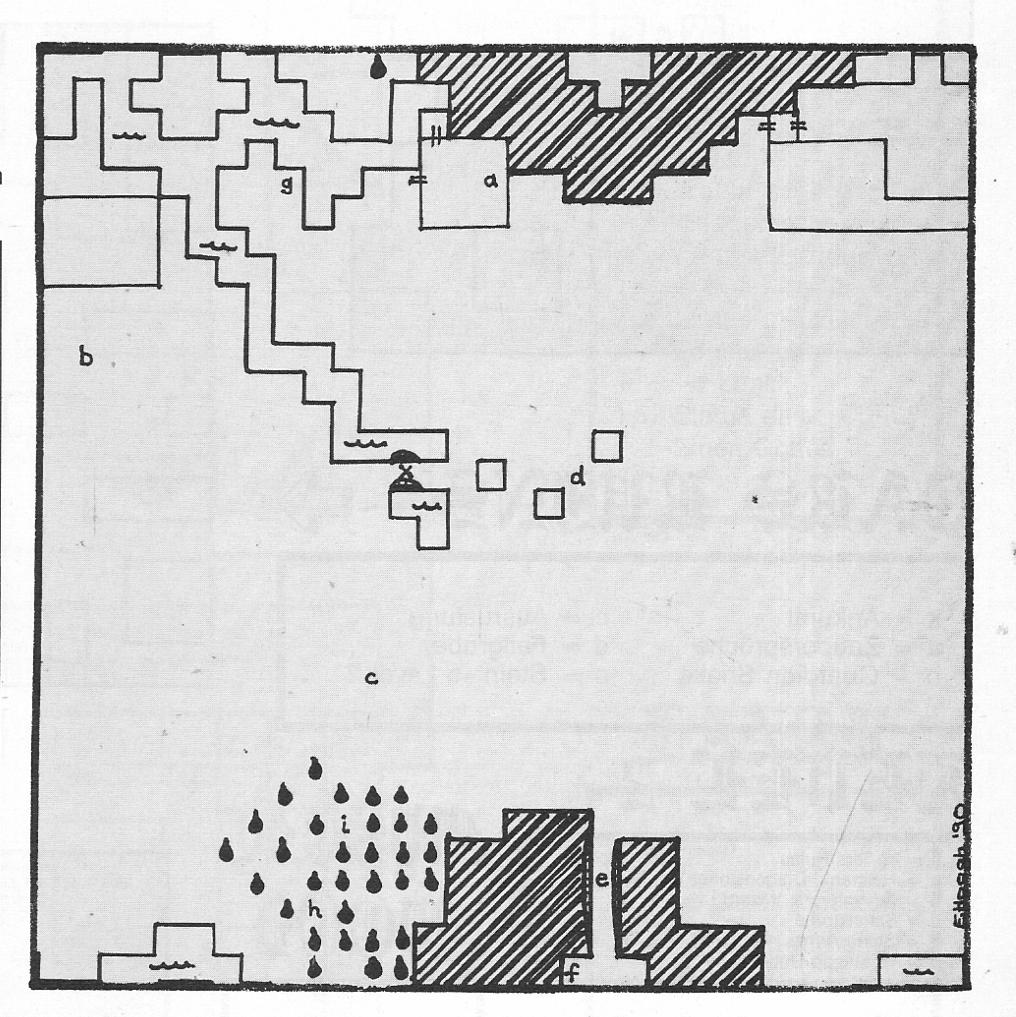


x = Spielbeginn
x_2 = Eingang von Dilmun aus
a = Heiler
b = Bar (Gerüchte, Rekrut)
c = Arena
d = Schwarzmarkt
e = Magieladen
f = Loch zum Wasser
g = Magiepunkte!
h = Statue von Namtar
i = Sklavenmarkt ⇒ Minen
j = Statue Irkallas
k = Apsu-Gewässer ⇒ Unterwelt

MAGAN UNDERWORLD

x = ⇨ Purgatory
a = ⇨ Lansk Undercity
b = ⇨ Mystic Wood
c = ⇨ Eerie Cave
d = ⇨ Tars Ruins
e = Abzug von Lebenskraft
f = ⇨ Salvation
g = Magiepunkte !
h = ⇨ Dwarf Clan Hall
i = Schatztruhe

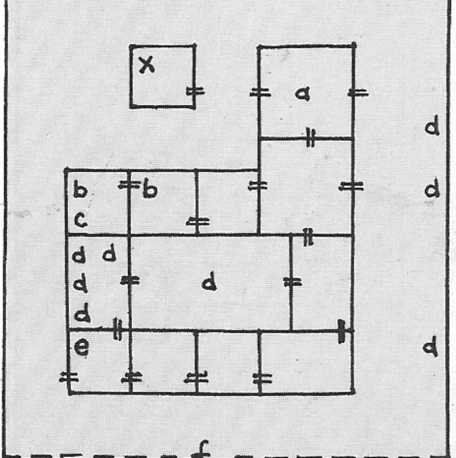


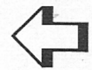


MINES



x = Ankunft
a = pick handle
b = little spring
c = eigene Ausrüstung
d = durstiger alter Mann
e = rocks, dragonstones
f = tin cup
g = guards
h = ⇨ Slave Estate





SLAVE ESTATE

x = Ankunft
a = Waffen, dragonstones
b = Schatztruhe
c = Spiegel
d = Statue
e = Mog
f = ⇨ Dilmun

SLAVE CAMP

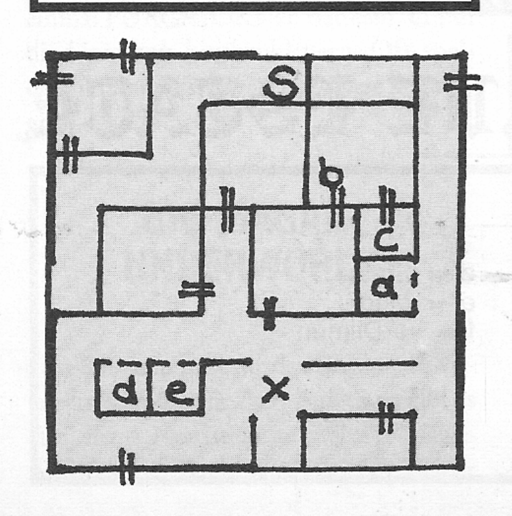
x = Ankunft
a = Schrein mehrerer Gottheiten
b = Carson
c = Schatztruhe
d = Verwundeter
e = Rekrut
f = Magie- und Hitpoint!
g = Zauberer
h = ⇨ Dilmun

TARS RUINS

x = Ankunft
a = Zaubersprüche
b = Guardian Snake
c = Ausrüstung
d = Fallgrube
e = Stein ⇨ Level 2

LEVEL 2

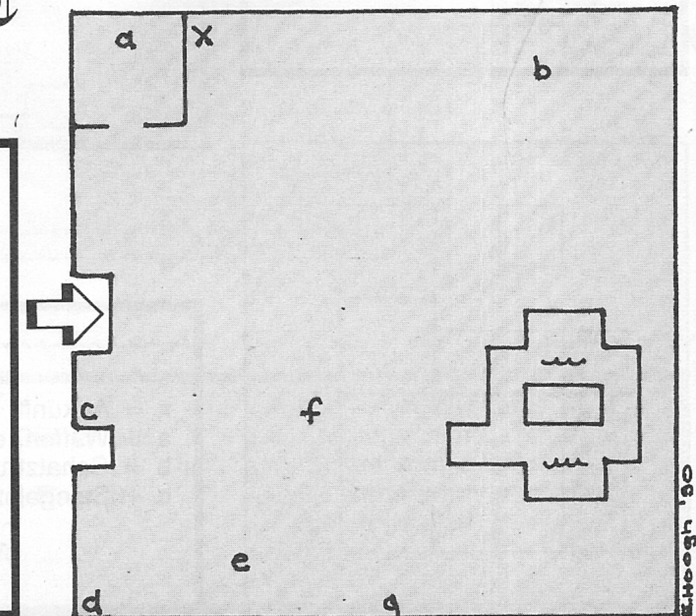
x = ⇨ Tars Ruins
a = Heiltrank, Dragonstones
b = Adventurers, Wizard
c = Schatztruhe
d = Stone Arms
e = ⇨ Magan Underworld
S = Spinner

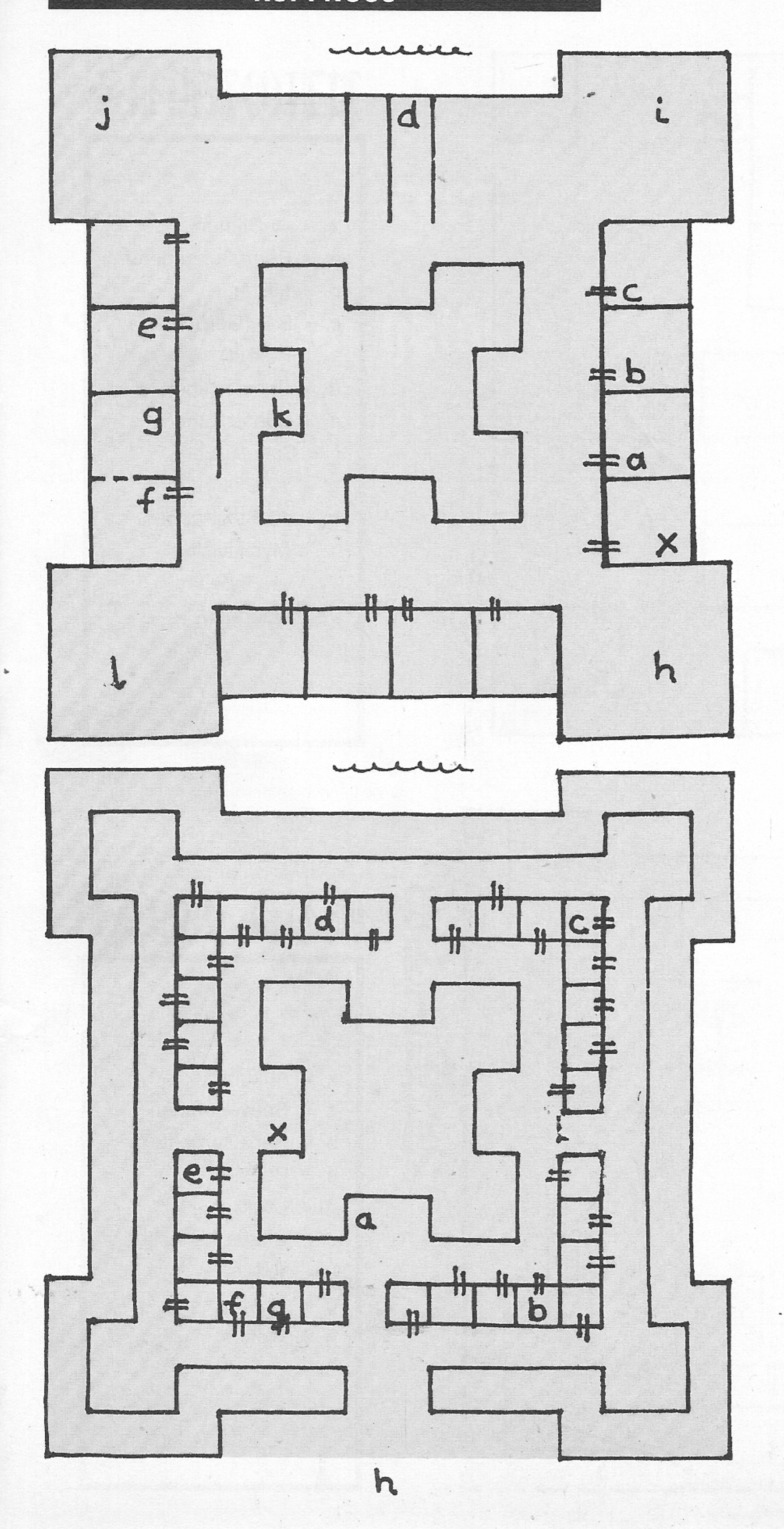


MYSTIC WOOD

x = ⇨ Magan Underworld
a = Enkidus Statue
b = Mushrooms
c = Schatztruhe
d = Schatztruhe
e = Gedenkstein
f = ⇨ King's Island, Quag
g = ⇨ Dilmun





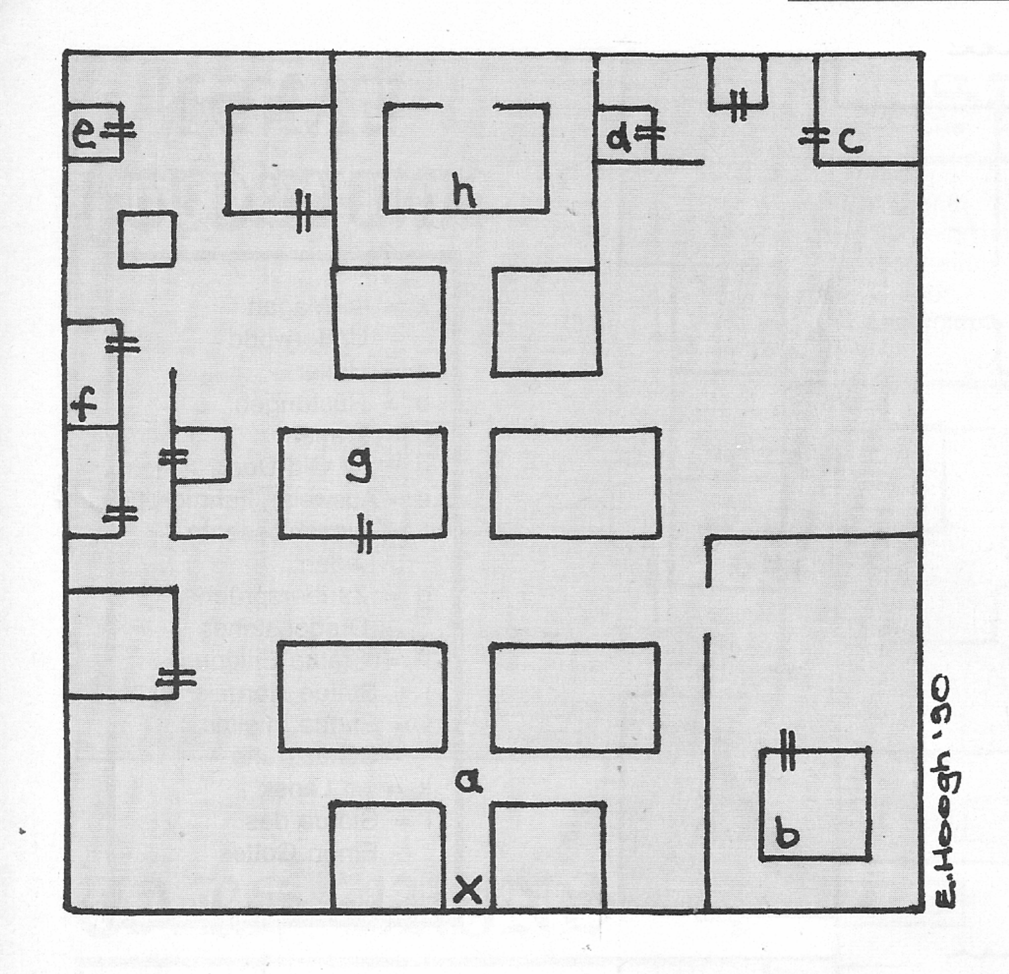


LANSK UNDERCITY

x = ⇒ Magan Underworld
a = Heiler
b = Rüstungen
c = Waffen
d = ⇒ Old Dock
e = Ausweise, Fährticket
f = "geschlossener Laden"
g = Zaubersprüche, Dragonstones
h = Statue Enkidus
i = Statue Nergals
j = Statue Irkallas, Schatztruhe
k = ⇒ Lansk
l = Statue des Einen Gottes

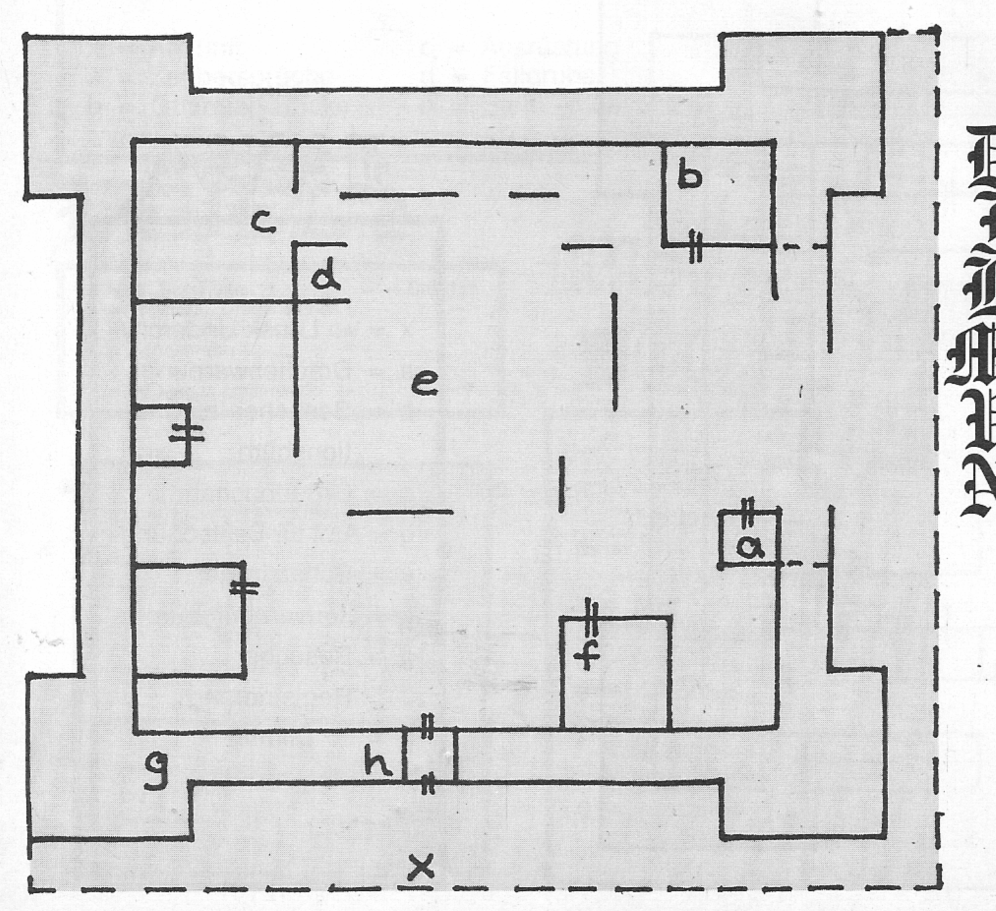
LANSK

x = ⇒ Lansk Undercity
a = Drachenwarnung
b = Besucher-Informationsbüro
c = Grundbuchamt
d = Amt für Bestechung
e = Schatztruhe
f = Gouverneursbüro
g = Besucher-Registrierung
h = ⇒ Dilmun



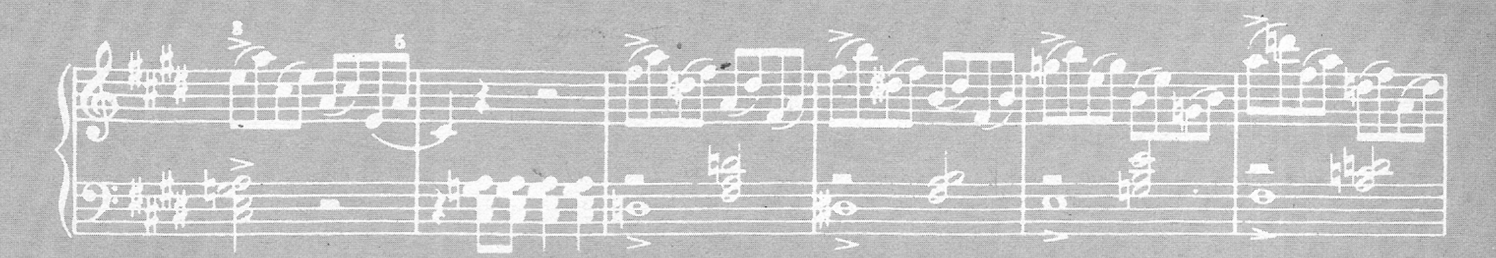
PHOEBUS

x = ⇒ Dilmun
a = Begrüßungsgerät
b = Militär
c = Bar (Gerüchte, Rekrut)
d = Schatztruhe
e = Schatztruhe
f = Schatztruhe
g = 10 Stoßtruppen
h = 10 Stoßtruppen, Mystalvision ⇒ Phoeban Dungeon



MUD TOAD

x = Ankunft
a = Souvenirladen
b = Bar (Gerüchte)
c = Priester
d = Leck
e = Statue Lanac'tools
f = Heiler
g = irre Miliz
h = Waffen



So nebenbei gelöst: LOOM

Die folgende Lösung wurde mit der englischen Version auf einem PC erarbeitet. Das Spiel enthält eine Vielzahl von Filmsequenzen, in denen der Spieler das Spiel nicht beeinflussen kann. Die Abschnitte habe ich mit 'F' markiert, die Stellen, in denen der Spieler handelt, mit 'S'.

In "Loom" geht es zunächst darum, einen Musikstab zu finden und dann Melodien, die jeweils aus vier Noten bestehen, zu lernen und anzuwenden. Da es keine Texteingabe gibt, sind die Melodien die einzige Möglichkeit, den Spielablauf zu beeinflussen.
Im Handbuch sind 29 verschiedene Möglichkeiten für Melodien aufgelistet (ohne Noten); im Spiel kommen aber nur 16 von diesen vor. Es fehlt leider der Hinweis, daß die übrigen 13 überhaupt nicht existieren. Zu Beginn des Spieles muß man zwischen drei Schwierigkeitsstufen wählen:

In der Übungsstufe werden die Noten auf dem Stab gezeigt und in einem Fenster schriftlich eingeblendet, in der Standardstufe leuchten die Noten nur auf dem Stab, während in der Expertenstufe die Noten nach dem Gehör erkannt werden müssen.

Der Spieler übernimmt die Rolle des Bobbin Threadbare, einem 17jährigen Jungen, der zur Gilde der Weber gehört.

DIE GILDE DER WEBER

(F) Das Spiel beginnt mit der Einleitungssequenz, in der eine Botschafter-Nymphe mich ins Heiligtum der Weber ruft.

(S) Bevor man nach links ins Dorf geht, kann man sich noch das Blatt ansehen (Blatt anklicken, es erscheint unten rechts ein Icon, Icon anklicken). Im Dorf gehe ich zunächst in das erste Zelt links und dann solange nach rechts, bis ich zum Webstuhl komme.

(F) Da hier gerade eine Unterredung des Ältestenrates abläuft, verstecke ich mich und höre zu. Sie sprechen über mich. Hetchel wird - wie meine Mutter, Lady Cygna, bei meiner Geburt - bestraft, weil sie die Gesetze der Gilde gebrochen hat. Hetchel wird in ein Schwanenei verwandelt.

Die Gilde wird mit einemmal von Schwänen angegriffen. Da man meinen bösen Einfluß vermutet, werde ich geächtet. Die Mitglieder des Ältestenrats verwandeln sich in Schwäne, und alle fliegen davon.

(S) Zuerst nehme ich den zurückgelassenen Musikstab, der hier am Boden liegt an mich (einfach anklicken). Die ersten drei Noten, C, D und E, sind mir automatisch bekannt. Wenn ich nun das Ei betrachte (Icon anklicken wie oben erklärt), erhalte ich meine erste Zaubermelodie, mit der ich Dinge öffnen kann ("Opening draft") (Melodie 1). Die Noten sollte man sich notieren, sie wechseln von Spiel zu Spiel geringfügig. Diese Melodie wende ich jetzt gleich auf das Ei an (Ei anklicken und die 4 Noten nacheinander anklicken), welches sich öffnet.

(F) Hetchel kommt als kleiner schwarzer Schwan heraus. Sie sagt, daß sie mich vor dem Ältestenrat gerettet hat, der mich in einen Schwan verwandeln wollte, weil er mich fürchtet.
Seit meiner Geburt ist das Chaos über die Gilde der Weber hereingebrochen. Von meiner Verbannung erhofften sie sich das Ende des Chaos. Meine Aufgabe ist es nun, die Schwäne zu finden und sich zu ihnen zu gesellen. Ich erhalte noch einen Hinweis auf die Bedeutung des Musikstabes und einen weiteren Hinweis, die Insel zu verlassen. Hetchel folgt dann den Schwänen.

(S) Ich verlasse den Raum und gehe zum Startpunkt auf den Berg zurück (zunächst mehrmals links, nach oben und mehrmals rechts). Hier wende ich die "Öffnungsmelodie" (Melodie 1) auf den Himmel an, woraufhin der Baum vom Berg fällt und bis zum Anlegesteg im Dorf treibt. Jetzt gehe ich zum Anlegesteg am linken Rand des Dorfes.
Wenn ich die Möwen anklicke, ertönt erneut die "Öffnungsmelodie". Mit dieser öffne ich die Muschel, deren Inhalt von einer Möwe verspeist wird. Ich verlasse das Bild nach rechts und gehe im nächsten nach oben links.

DIE ZWEITE MELODIE

In einem Wald befinden sich vier Bäume mit Löchern. In dreien ist jeweils eine Eule und es gibt die ersten drei Noten einer neuen Melodie. Nun gehe ich weiter nach links und befinde mich auf einem Friedhof. Die vierte Eule sitzt auf einem Grabstein. Um sie zu verjagen, sehe ich mir links die Dornen an. Ein Hase läuft aus den Dornen. Die Eule fängt ihn und fliegt davon. Der Grabstein gibt mir den Hinweis, den Himmel zu öffnen (siehe oben). Nun gehe ich nach rechts, und da alle Baumlöcher besetzt sind, erhalte ich alle vier Noten und somit den Zauber, im Dunkeln sehen zu können ("Night vision draft") (Melodie 2).

Jetzt gehe ich nach rechts ins Dorf zurück und erkunde dessen rechte Seite. Die gerade gelernte Zaubermelodie kann ich gleich im ersten Zelt anwenden (auf die Dunkelheit unten rechts). Ich betrachte das Spinnrad und erhalte die dritte Zaubermelodie, die Stroh in Gold verwandelt ("Straw into gold draft") (Melodie 3).

Man kann die Wirkung gleich hier am Stroh, welches rechts liegt, ausprobieren. Ich verlasse das Zelt und gehe ganz nach rechts in ein weiteres Zelt. Hier liegt auf dem Tisch das dem Spiel beiliegende Buch der Muster, das man automatisch nimmt, wenn man es anklickt. Nun klicke ich den Glaskolben an, der umfällt und ausläuft, die vier Noten ergeben also die Zaubermelodie, mit der man Dinge entleeren kann ("Emptying draft") (Melodie 4).

Dann wird der Topf angeklickt. Die Melodie, die jetzt ertönt, wird benötigt, um Dinge grün zu färben ("Dyeing draft") (Melodie 5).
Dies probiere ich sogleich an der auf dem Boden liegenden Wolle aus. Ich erhalte daraufhin die vierte Note: das F.

EINER, DER AUSZOG...

Nun kehre ich zum Anlegesteg zurück, laufe ins Wasser und klettere auf den Ast, der mich automatisch aufs Meer befördert. Hier nähere ich mich einer sich drehenden Wasserhose. Klickt man diese an, erhält man die Zaubermelodie für Drehung ("Twisting draft") (Melodie 6).

Um das Drehen zu beenden, benutzt man die gerade erhaltene Melodie rückwärts, woraufhin die Wasserhose den Weg nach links freimacht. Bei der Ankunft auf der Insel erhalte ich die fünfte Note: das G. Nun gehe ich kurz nach links, nach oben und dann auf dem Weg solange nach links, bis vier Schafhirten erscheinen.

(F) Sie verwandeln sich aus ihrem Zustand der Unsichtbarkeit. Die vier Noten, die sie dabei produzieren, ergeben von hinten nach vorn die Zaubermelodie, mit der man sich unsichtbar machen kann ("Invisibility draft") (Melodie 7).

Die Schafhirten versperren mir den Zugang zu ihrer Gilde. Ich muß erst ein Beispiel meiner Zauberkunst ablegen.

(S) Da ich dies noch nicht kann, gehe ich zum Ankunftspunkt auf der Insel zurück und von dort nach rechts zur Gilde der Glashersteller. Beim Verlassen der Schafhirten machen sich diese wieder unsichtbar.

DIE GILDE DER GLASHERSTELLER

Oben im Turm halten sich Arbeiter auf, an denen ich später ungesehen vorbei muß. Also wende ich die Zaubermelodie der Unsichtbarkeit auf die Arbeiter an (Melodie 7). Nun gehe ich vorn links in das erste grüne Gebäude. In diesem Bild gehe ich ebenfalls nach vorn links. Kurz vor Erreichen des Ziels erscheint der Meister Goodmold.

(F) Ich werde in Crystalgard begrüßt. Goodmold erzählt von einem seltsamen Eigenschaft der Weber: Wenn man unter die Kapuze eines Webers schaut, stirbt man. Diese Legende ist später noch von Bedeutung. Bevor Goodmold verschwindet, gestattet er mir, mich umzusehen.

(S) Nun gehe ich vorn rechts aus dem Bild und stehe an einem Glaskelch, den ich betrachte.

(F) Meister Goodmold erscheint und ich erhalte einen Hinweis darauf, daß ein Drache die erste Kristallglaskugel gestohlen hat.

(S) Ich gehe nach links, untersuche die Glocke und werde nach oben rechts teleportiert. Jetzt gehe ich nach links, die Treppe herunter und nach rechts durch die Tür. Im nächsten Bild gehe ich die Treppe hinauf und klicke das Teleportfeld an.

(F) Da sich direkt daneben zwei Männer unterhalten, gehe ich automatisch wieder nach unten und belausche die Unterhaltung. Einer der Männer, Bischof Mandible (Kinnlade), der mir später wiederbegegnen wird, hat offensichtlich bei der Gilde der Glashersteller eine Glaskugel bestellt, mit der man in die Zukunft sehen kann.

BLICKE IN DIE ZUKUNFT

(S) Nachdem die beiden verschwunden sind, gehe ich in das Teleportfeld (Glocke). Ich werde nach oben befördert, wo zwei Arbeiter an einer großen Sense arbeiten. Ihre Unterhaltung ist nicht wichtig. Ich betrachte die Sense und erhalte die Zaubermelodie, mit deren Hilfe ich Dinge schärfen kann ("Sharpening draft") (Melodie 8).

Da ich für die Arbeiter unsichtbar bin, werde ich nicht automatisch zurückbefördert, sondern kann zur linken Teleporttür gehen. Ich betätige die Glocke und kann nun dreimal in die Glaskugel - und somit in die Zukunft - schauen.
Beim ersten Blick lerne ich eine neue Zaubermelodie, die mir den Weg an den Schafhirten vorbei freimacht. Es ist die "Schreckensmelodie" ("Terror draft") (Melodie 9), mit der man sich in das verwandelt, wovor der Gegner am meisten Angst hat.

Beim zweiten Blick in die Glaskugel sehe ich ein verschwindendes Feuer in einer Höhle und beim dritten Blick einen

Schwan und die Melodie der Transzendenz, die auch im Handbuch abgedruckt ist (Melodie 10). Doch dazu später...

Nun gehe ich über die Teleportfelder zum Glaskelch zurück. Hier kann ich aus Spaß den Kelch füllen: Ich wende die Zaubermelodie, mit der man Dinge entleert, rückwärts an (Melodie 4).
Nun verlasse ich das Gebäude und gehe immer nach links und dann über den Bergpfad wieder zu der Stelle, wo ich den Schafhirten begegne. Mit der "Schreckensmelodie" kann ich sie jetzt vertreiben (Melodie 9).

DIE GILDE DER SCHAFHIRTEN

Ich gehe nach links und gelange zu einem schlafenden Schäfer.

(F) Wenn ich seine Schafe betrachte, springen diese über den Zaun. Die Melodie, die ich höre, weckt den Schäfer auf. Wenn die Schafe zurückspringen, erklingt diese "Schlafmelodie" ("Sleeping draft") rückwärts, und der Schäfer schläft wieder ein.

(S) Nun gehe ich weiter nach links und betrete die Hütte. Hier betrachte ich das kranke Lamm.

(F) Fleece, der erste Auserwählte der Gilde der Schafhirten, erscheint. Ich erhalte die Information, daß ein Drache immer die weißen Schafe von der Wiese raubt. Also nehme ich mir vor, dagegen etwas zu unternehmen.

(S/F) Zuvor betrachte ich aber erneut das kranke Lamm, woraufhin Fleece versucht, es mit der "Heilungsmelodie" ("Healing draft") (Melodie 12) zu heilen. Da die Melodie die Note A enthält, kann ich sie noch nicht anwenden.

(S) Ich verlasse die Hütte, gehe zu den Schafen und färbe sie grün (Melodie 5). Nun kann der Drache sie nicht mehr von der grünen Wiese unterscheiden. Aus Wut entführt er mich in seine Höhle.

Der Drache sitzt auf einem großen Haufen Gold, den ich mit Hilfe meiner Zaubermelodie in Stroh zurückverwandele (Melodie 3).
Als Belohnung erhalte ich die Note A. Nun wende ich die "Schreckensmelodie" (Melodie 9) auf den Drachen an, woraufhin das Stroh Feuer fängt und den Drachen vertreibt. Jetzt ist der Weg in die Höhle frei.
In der Höhle geht man nach rechts und wendet die Melodie, die man bei den Eulen gelernt hat, auf die Dunkelheit an (Melodie 2).
Jetzt glaubt man, sich in einem komplizierten Labyrinth zu befinden. Dies ist ein Trugschluß, daher benötigt man auch keine Karten.
Ich gehe nach rechts und am Ende des Weges durch das Tor, dann erneut nach rechts und durch das nächste Tor, dann wieder nach rechts bis zum Ende des Bildes.
Nun befinde ich mich in einer großen Höhle, die ich über die Treppe nach unten verlasse. Ich gehe nach oben, dann nach links durch das Tor und nach links, bis ich abstürze.

IN DER DRACHENHÖHLE

Jetzt befinde ich mich in einem Raum mit einem Teich. Ich untersuche ihn und erhalte die "Spiegelungsmelodie" ("Reflection draft") (Melodie 13).
Ich entleere nun den Teich (Melodie 4) und finde die besagte Kristallkugel, die ich dreimal betrachte.

Zuerst sehe ich Feuer aus einem Berg kommen, dann wieder den Schwan - wie zuvor - und beim dritten Mal einen hämisch grinsenden Bischof Mandible.
Jetzt gehe ich nach rechts, dann ein kleines Stück nach oben, durch das nächste Tor und nach rechts zum Ausgang der Höhle. Hier hat sich leider die Treppe um den Felsen gewickelt. Mit Hilfe der Zaubermelodie für Drehung (Melodie 6 rückwärts) kehrt die Treppe an ihren alten Platz zurück. Nun kann ich über die Treppe das Bild verlassen und gelange zur Gilde der Hufschmiede.

Den auf dem Friedhof schlafenden Jungen wecke ich auf (Melodie 11).

(F) Es handelt sich um Rusty Nailbender. Er ist ausgeschickt worden, um Feuerholz zu sammeln. Er zeigt mir die "Schmiede", in der die Gilde wohnt, und schläft wieder ein.
(S) Da ich in meiner Kleidung nicht über die Zugbrücke in die "Schmiede" gelangen kann, wende ich die "Spiegelungsmelodie" (Melodie 13) auf Rusty an, woraufhin wir die Kleidung tauschen. Nun gehe nach rechts zur "Schmiede".

DIE GILDE DER HUFSCHMIEDE

(F) An der Zugbrücke werde ich als Nailbender begrüßt. Mir wird mitgeteilt, daß ein gewisser Stoke auf mein gesammeltes Holz wartet, das ich aber natürlich nicht habe. Ich betrete die "Schmiede" und gehe solange nach rechts, bis ich zu Stoke gelange.

(F) Er ist sauer auf mich, daß ich nur einen einzigen Holzknüppel (meinen Musikstab) mitbringe. Ich erhalte den Hinweis, daß sich mein "Vater", Mr. Nailbender, mit dem Bischof Mandible unten in der Schmiede befindet. Es wird ein spezielles Schwert angefertigt. Stoke nimmt mir den Stab ab, wirft ihn zum Feuerholz und steckt mich ins Gefängnis.

(S) Ich betrachte das Stroh und schlafe ein.

(F) Der Drache entdeckt in der Zwischenzeit den schlafenden Rusty, hält ihn für mich und tötet ihn (Rustys Knochen bleiben liegen), woraufhin ich wieder meine alte Kleidung trage.
Stoke wirft meinen Musikstab ins Feuer. Rustys Geist verläßt die Welt durch ein sich plötzlich öffnendes Loch im Himmel. Durch dieses kommt Hetchel in die Welt zurückgeflogen. Da der Rauch aus der "Schmiede" Schwanenform annimmt, fliegt Hetchel durch den Schornstein in die "Schmiede", holt den Musikstab und schiebt ihn mir unter der Tür durch.

(S) Ich nehme den Stab, öffne die Tür (Melodie 1) und verlasse das Gefängnis. Nun kann ich die Treppe hinuntergehen.

(F) Ich kann nun die Unterhaltung zwischen Bischof Mandible und Nailbender verfolgen und erfahre, daß der Schmied das letzte noch fehlende Schwert schmiedet.

(S) Sobald der Schmied eine kleine Pause einlegt, mache ich das Schwert stumpf (Melodie 8 rückwärts).

(F) Ich werde festgenommen, zur Kathedrale des Bischofs gebracht und dort in einen Käfig gesperrt.

DIE KATHEDRALE

(S) Nachdem das Gespräch zwischen Mandible und seinem Gehilfen Cob vorbei ist, öffne ich den Käfig (Melodie 1).

(F) Mandible nimmt mir den Musikstab ab, geht auf seinen Balkon, von dem aus man auf den Friedhof blickt. Mandible möchte die Welt zu den Toten öffnen. Da er den Stab hat und ich ihm die Öffnungsmelodie beim Verlassen des Käfiges vorgespielt habe, glaubt er, ihn auch benutzen zu können. Er möchte der Führer der Toten werden, die unter die Lebenden zurückkehren sollen.

(S) Ich befinde mich nun mit Cob in dem Raum mit den Käfigen und versuche, die Glaskugel zu betrachten.

(F) Cob hindert mich daran und schlägt mir folgenden Handel vor: Er möchte unter meine Kapuze sehen und erlaubt mir im Gegenzug, die Glaskugel zu betrachten. Cob verschwindet von der Bildfläche (die Legende war also wahr!).

(S) Nun kann ich dreimal die Glaskugel betrachten. Ich sehe zuerst wieder den Schwan, dann einen Braten und dann eine Feder. Ich gehe jetzt zu Mandible auf den Balkon und betrachte Mandible.

(F) Mandible öffnet die Grenze zum Reich der Toten. Es entsteht ein riesiges Loch, aus dem der Geist von Lord Chaos erscheint, der Mandible zerstört.

(S) Ich nehme den Musikstab auf und kehre kurz in den Raum mit den Käfigen zurück.

Das riesige Tier, das vorher in einem der Käfige eingesperrt war, ist entlaufen. Wenn ich nun zum Balkon zurückgehe, folgt es mir und stößt mich über den Balkon in das große Loch.

WIE IM HIMMEL...

Ich schwebe nun im Himmel. Zuerst schließe ich das Loch, aus dem ich gekommen bin (Melodie 1 rückwärts). Dann schwebe ich nach links in das nächste Loch. Ich befinde mich bei Rustys Knochen.

(F) Rustys Geist erscheint und er erzählt mir, was mit ihm passiert ist.

(S) Mit der "Heilungsmelodie" (Melodie 12) kann ich Rusty wieder zum Leben erwecken. Er bedankt sich und verschwindet. Durch das Loch kehre ich in den Himmel zurück. Bevor ich zum nächsten Loch schwebe, schließe ich dieses (Melodie 1 rückwärts).

Das nächste Loch führt mich zu den Schafhirten. Die auf der Wiese liegenden Hirten und Schafe heile ich (Melodie 12), kehre zum Himmel zurück und schließe auch dieses Loch. Das nächste Loch führt mich zu Goodmold.

(F) Auch die Gilde der Glashersteller konnte sich nicht wehren, da Chaos die Sense geraubt hat. Goodmold verschwindet automatisch.

(S) Ich kehre zum Himmel zurück und schließe auch dieses Loch. Da nun alle Löcher geschlossen sind, erhalte ich die vorletzte Note: das H (B in der englischen Version). Nun schwebe ich ganz nach links zu einem See voller Schwäne.

(F) Ich befinde mich bei den Toten. Der Schwan, den ich betrachten kann, stellt sich als meine Mutter heraus. Ich glaube es nicht und erhalte die Information, daß Hetchel auf die Weberinsel zurückgekehrt ist, von Chaos verfolgt. Hetchel will den Webstuhl zerstören, damit Chaos keine Macht mit Hilfe der Zaubermelodien ausüben kann. Ich muß ihr schnell zu Hilfe eilen.

DIE GILDE DER WEBER

(S/F) Ich verlasse den See nach links. Durch ein Loch kehre ich auf die Weberinsel zurück. Jetzt gehe ich solange nach rechts, bis ich beim Webstuhl bin. Ich betrachte ihn, Hetchel fliegt herein, von Chaos mit der Sense verfolgt, und drängt mich, den Webstuhl zu zerstören. Als sie mir die dazu nötige Melodie mitteilen will, erscheint Chaos, der die "Schweigemelodie" ("Silence draft") (Melodie 14) auf Hetchel anwendet, die nun nicht mehr mit mir sprechen kann.

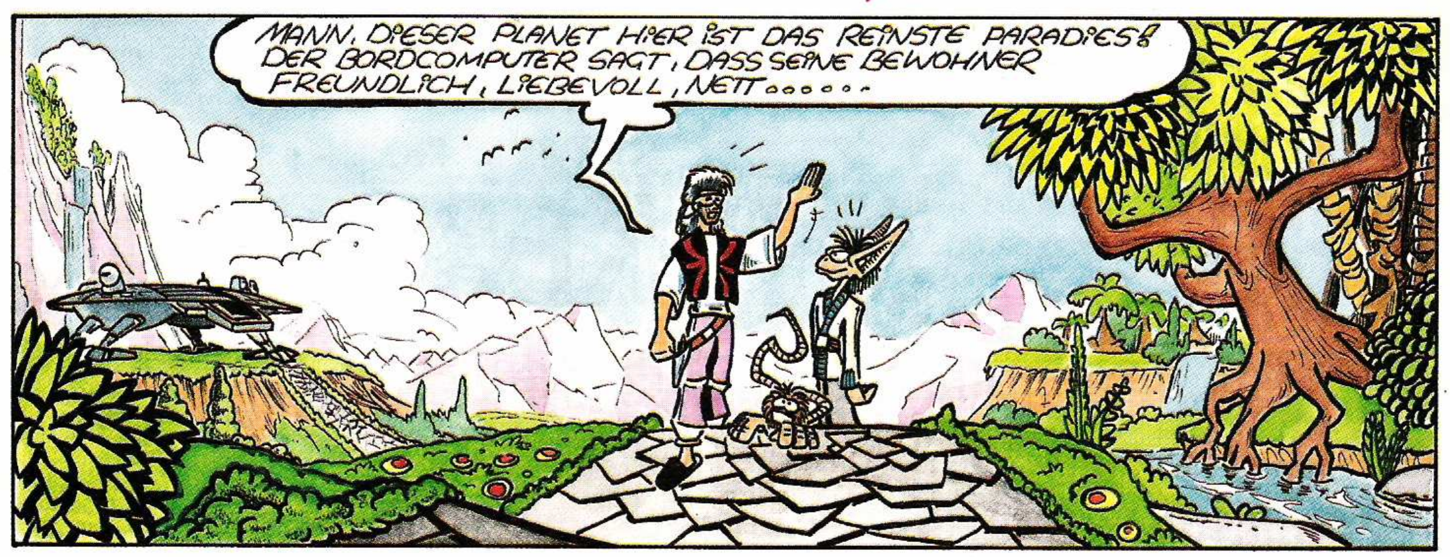
Ich wende nun die eben gehörte Melodie rückwärts auf Hetchel an, woraufhin sie wieder sprechen kann. Bevor sie mir die nötige Melodie mitteilen kann, wird sie in einen Braten verwandelt. Die "Verwandlungsmelodie" ("Shaping draft") (Melodie 15), die ich dabei höre, wende ich umgekehrt an, um Hetchel zurückzuverwandeln.

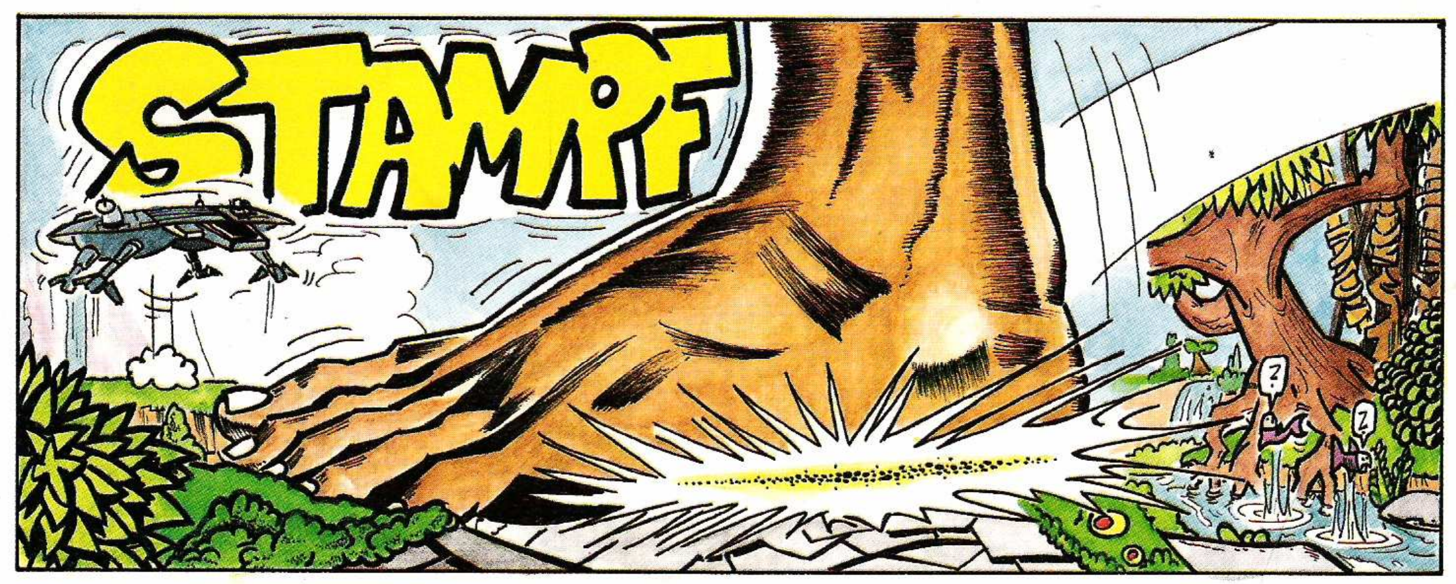
Hetchel wird daraufhin von Chaos zerstört, und eine einzelne Feder schwebt herab, die dieser aufnimmt. Klickt man den Webstuhl an, erhält man die "Zerstörungsmelodie" ("Unmaking draft") (Melodie 16).

Ich wende diese auf den Webstuhl an. Ein großes Loch öffnet sich. Ich erhalte die letzte Note: das Cis und betrete das Loch. Nun wende ich die Melodie der Transzendenz (Melodie 10) auf mich an. Ich verwandele mich in einen Schwan und fliege mit den anderen Schwänen davon. Das Spiel wird mit einer Schlußsequenz beendet.

Wolfgang Fröde

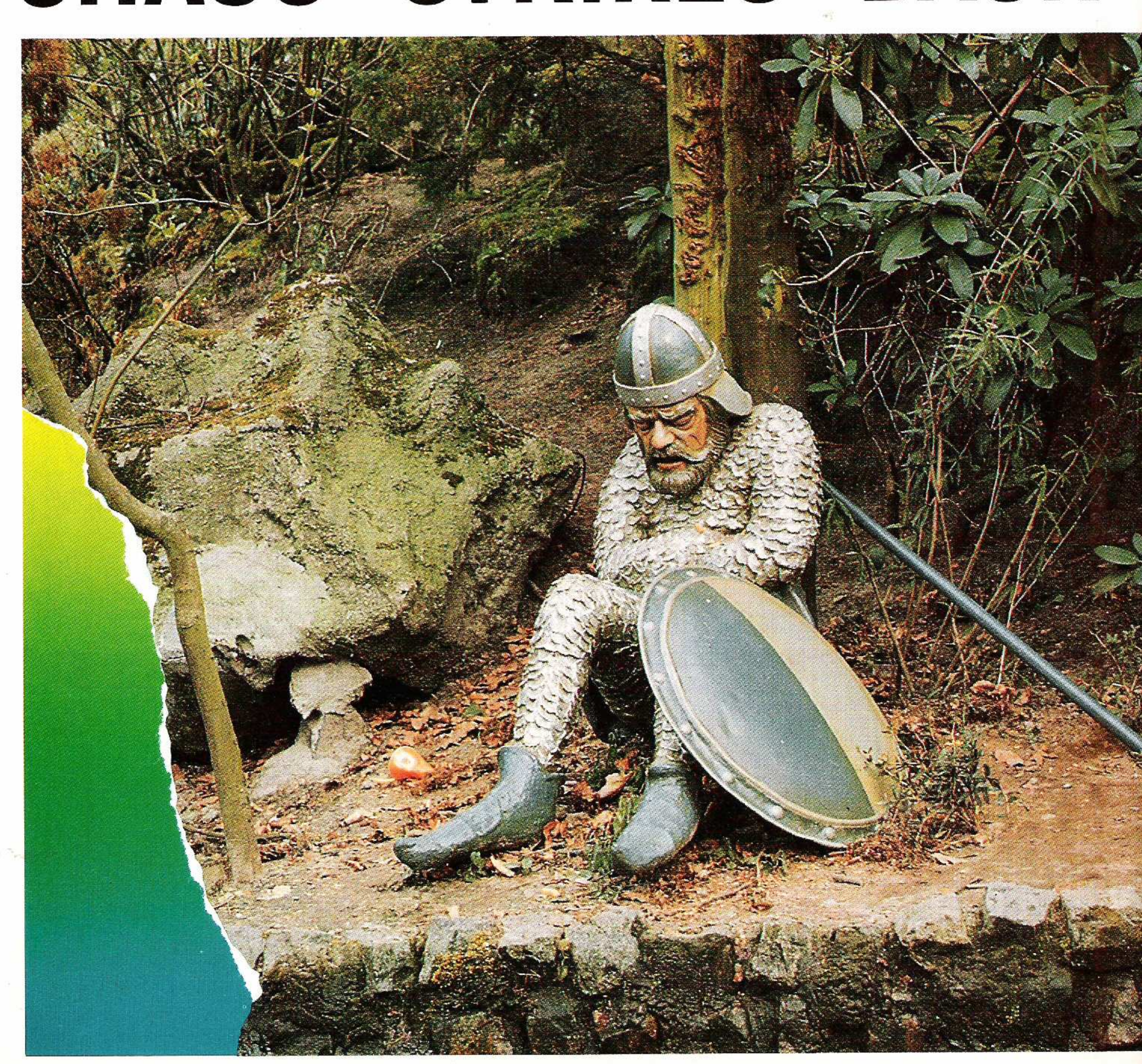

SPACE-RAT

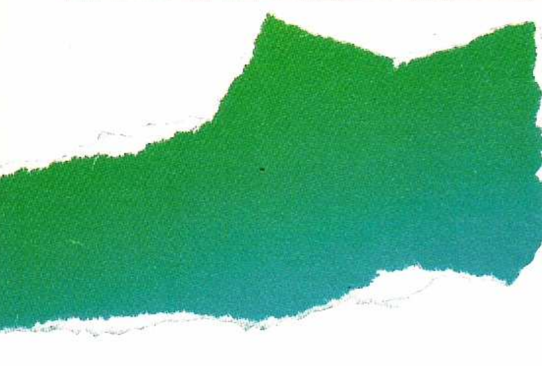

MANN, DIESER PLANET HIER IST DAS REINSTE PARADIES! DER BORDCOMPUTER SAGT, DASS SEINE BEWOHNER FREUNDLICH, LIEBEVOLL, NETT......


STAMPF


.... UND SEHR GROß SIND!

CHAOS STRIKES BACK







Strike Chaos Back! Eine einigermaßen übersichtliche Lösung zu präsentieren, ist bei einem Game wie CHAOS STRIKES BACK fast unmöglich. Wir haben uns aus diesem Grund nach langem Überlegen für eine Untergliederung dieser Kopfnuß in die Wege "KU" und "DAIN", "ROS" und "NETA" sowie eine ausführliche Einleitung mit den wichtigsten Tips entschieden. Außerdem geben wir zusätzlich die Feinheiten preis, auf die es beim Abschlußlevel ankommt...



DIE PARTY

Ihr solltet nach Möglichkeit eine Party von *Dungeon Master* importieren. Das hat zwei Vorteile: Zum einen kennt Ihr die Stärken und Schwächen der Leute, zum anderen werden die sicherlich stärker sein als die Charaktere aus dem Prison. Ein hilfreicher Trick: Man sollte die Mannschaft in *Dungeon Master* von vorn herein an Ratten und Spinnen richtig trainieren (*ein Lob der Regeneration*). Recht wichtig ist auch folgendes:
Wie bei *Dungeon Master* ist auf dem Kompaß Osten mit Westen vertauscht, bei den hier erwähnten Richtungsangaben also bitte unbedingt beachten!!

Eine Anmerkung zu den Karten: Im folgenden Text tauchen Zahlenpaare auf (*z.B.4/7*), die sich auf Orte in den Karten beziehen. Die erste Zahl bezeichnet das Level, die zweite die Nummer, die den Ort auf der jeweiligen Karte ausmacht.

Unsere Mannschaft konnte durch die Bank sämtliche Zaubersprüche auf höchster Stufe anwenden und war in jeder Disziplin Minimum(!). So läßt's sich dann in Ruhe kämpfen, ohne irgendwann gleich panikartig die Flucht ergreifen zu müssen. Es soll natürlich auch Rollenspieler geben, die ihre Hit- und Manapoints mittels Diskmonitor manipulieren...

DAS HINT-ORAKEL

Eine geniale Idee der FTL-Programmierer! Es gab nahezu keinen Hänger, bei dem einen das Hint-Orakel im Stich gelassen hätte. Also unbedingt mal reinschauen, bevor Ihr die Lösung zu Rate zieht.

KAMPFTECHNIKEN

In größeren Räumen mit einzelnen harten Monstern (*Drachen, Golems, Dämonen...*) hat sich die 'Spring-drum-herum-hau-drauf-Taktik' bewährt. Sind Türen vorhanden (*kommt seltener vor als in Dungeon Master*), kann man das Monster druntérlocken: stehenbleiben, die Tür schließen und gleichzeitig zuschlagen.
Eine hervorragende Taktik gegen die nicht gerade selten auftauchenden Ritter ist die folgende: zwei Leuten eine Flasche in die linke Hand geben, im Kampf stehenbleiben und den Kämpfern in der ersten Reihe bei Bedarf VI-Potions zaubern. Den YA-IR-Schild nicht vergessen und gelegentlich mal eine OH-VEN-Wolke ablassen. Ansonsten ist "FUL IR" wieder der wichtigste Offensivspruch.
In den langen Gängen kann man zuschlagen und sich dann immer ein Feld zurückziehen, bevor das Monster aktiv wird. Wichtig ist der "DES EW" Spruch gegen immaterielle Wesen (*Wasserpfützen, Flammenmonster, Zystasen und andere*).

ARCHITEKTUR DES DUNGEONS

Zehn Level umfaßt der Dungeon, dessen zentraler Punkt die JUNCTION OF THE WAYS im dritten Level ist.
Hier befindet sich der Ursprung der Wege KU, ROS, DAIN und NETA. Unterhalb des DIABOLICAL DEMON DIRECTOR (*Level 8*) treffen die Wege wieder zusammen. Jeder Weg hat dann einen eigenen Zugang in den neunten Level, der nicht selten mit schweren Puzzlen geschützt ist.

Im Level 9 findet man auf jedem Weg ein CORBUM, welches im Abschlußlevel in das FUL YA PIT geworfen werden muß. Hier hat auch wieder jeder Weg seinen Zugang.

JUNCTION OF THE WAYS

Immer dann, wenn man die JUNCTION über einen Weg verläßt, wird man entweder zu einem IRON KEY (*Level 2*) oder zu einem KEY OF B (*Level 5*) teleportiert. Dem Zufall bleibt's überlassen, ob man dann auch auf diesem Level verharrt. Nun, letztendlich kann man jeden Weg von allen Punkten aus lösen, eventuell kann eine bewußte 'Wahl' zwischen IRON KEY und KEY OF B den Lösungsweg erleichtern (*wenn man nicht beim gewünschten Key landet, vor eine Wand stellen und FUL IR ablassen, bis man stirbt. Dann RESUME GAME wählen und nochmals probieren*). Der einfachste und vorteilhafteste Weg ist der KU-Weg. Habt Ihr die JUNCTION in irgendeine Richtung verlassen und das entsprechende Item (*Biter, Horn, Staff, Darts*) genommen, verschließt sich der Weg zurück zur JUNCTION. Keine Angst, dies kann man jederzeit wieder rückgängig machen, indem das richtige Item in sein Fach zurückgelegt wird. Deshalb sollte man die Schlüsselitems nicht aus den Händen geben, selbst wenn man später wesentlich effektivere findet.

DIABOLICAL DEMON DIRECTOR (DDD)

Die Wege KU und ROS münden direkt in einen Gang, der zur Aufgangstreppe des DDD (*7/2*) führt. Die Wege NETA und DAIN vereinigen sich schon im Level darunter und führen zur gleichen Treppe (*6/4*) zu Level 7. Der Clou: Variable Wände bewirken, daß man nur den Weg wieder hinunterkommen kann, welchen man auch heraufgegangen ist. Im DDD selbst trifft man bei jedem Betreten auf einige Steinmonster, Dämonen oder Flammenmonster. Man kann nun folgendes unternehmen:

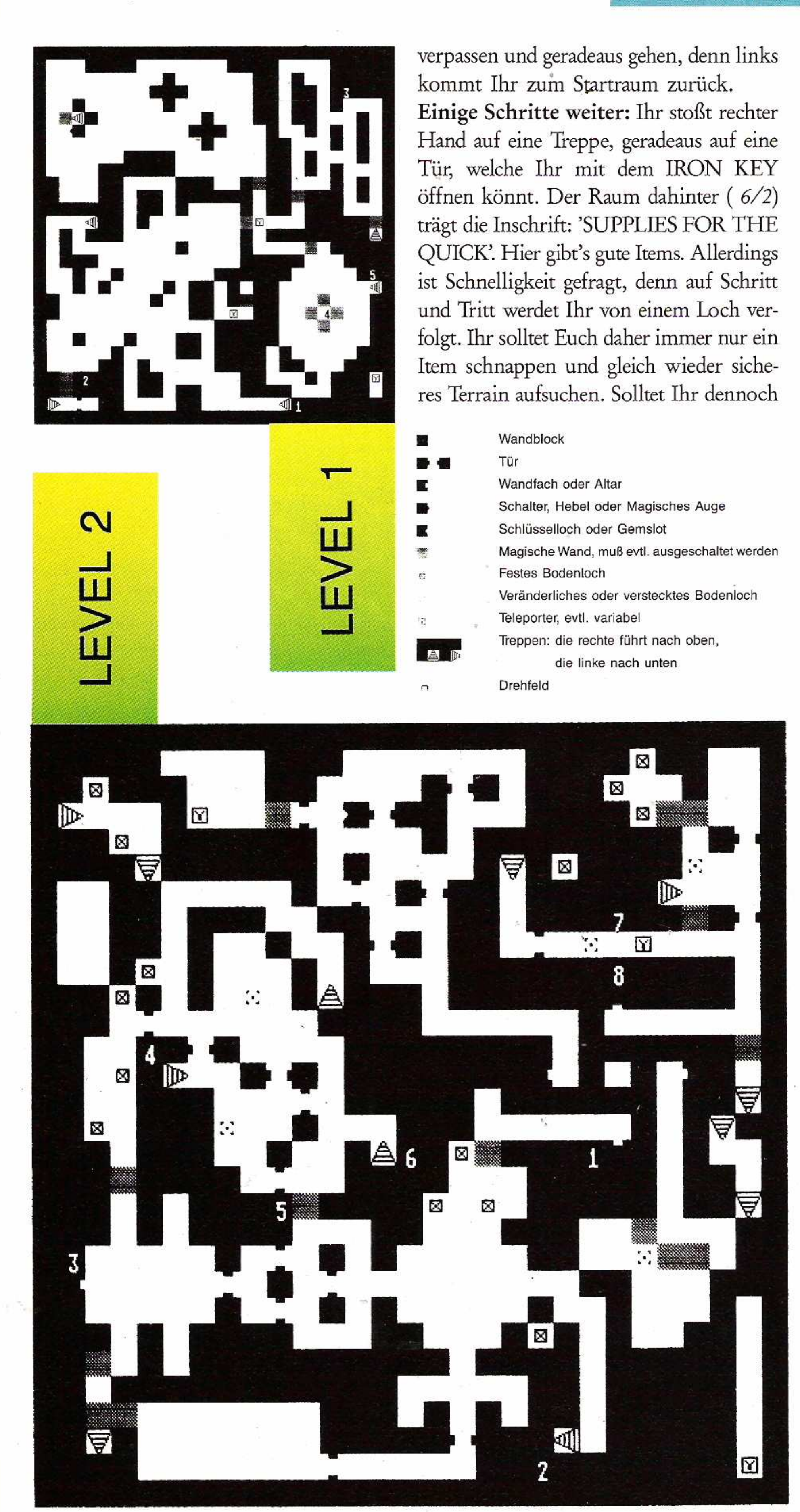
1. bei TRUST ME ENTER THIS PIT (*8/2*) den KU-Weg weiterhin einschlagen.
2. hinter der Eingangstreppe nach rechts (*Süden*) gehen, vorausgesetzt, ein Monster steht einem auf der Bodenplatte gegenüber. Nun bieten sich wieder zwei Möglichkeiten: den DAIN-Weg in südliche Richtung fortsetzen oder die Treppe im Osten hinaufgehen (*8/8*). Hier geht's dann weiter auf den Wegen NETA und ROS. Zwei Treppen befinden sich im DDD hinter den Flammenmonstern, von denen die eine nach oben (*hier gibt es Items, Stone Golems und eine Abkürzung*), die andere von unten herauf führt (*für den Fall, daß man mal in den Drachenraum gefallen sein sollte*).

Apropos: Da bei CHAOS STRIKES BACK die Schlüssel in verschiedenen 'Läufen' unterschiedlich im Dungeon verteilt werden, kann es von Spielstand zu Spielstand zu kleineren Abweichungen kommen. Spielentscheidende Items wie CLOAK OF NIGHT, DEXHELM, POWERTOWERS oder CORBUM bleiben jedoch stets am gleichen Ort (*beim gleichen Monster!*).
Nachdem Ihr ein Monster geplättet habt, solltet Ihr umgehend und grundsätzlich den Boden untersuchen. Sehr oft findet man wichtige Schlüssel wie den SKELETON KEY, die sich kaum vom Untergrund abheben und daher leicht übersehen werden können. Letzterer kann sich bei verschiedenen Monstern verbergen und öffnet Euch die SHORTCUTS. Zur Lösung ist er allerdings nicht notwendig (*um mal drei Stellen zu erwähnen: Glück könntet Ihr haben auf dem NETA-Weg in Level drei bei einem Dieb hinter HEAVY HARVEST, auf dem KU-Weg bei den Spinnen im Treppenhaus und bei ROS in Level vier, nahe dem Fackelträger, wieder bei einem Dieb*).
Lauft einmal gegen jede Wand, um sie auf Geheimgänge zu überprüfen. Das ist zwar sehr nervtötend, meist aber die einzige Möglichkeit. Erschwerend für die Orientierung sind obendrein die Treppen, die sich im angrenzenden Level an der Stelle direkt darüber oder darunter befinden.
Folgende Items sind zur Lösung erforderlich: SOLID KEY, RUBY KEY, TURQUOISE KEY, EMERALD KEY, POWERTOWERS, DEXHELM, CLOAK OF NIGHT, vier CORBUM-Stücke und der MASTERKEY.

ZUR JUNCTION OF THE WAYS

Ihr startet in einem in 7x7 Felder aufgeteilten Raum im sechsten Level (*6/1*). Es ist stockfinster. Mittellos (*ohne Rüstung*) werdet Ihr von mehreren fiesen Würmern angegriffen. Schießt Euch 'nen Weg in eine Richtung frei (*mit FUL IR*) und rennt zunächst ein paar Schritte aus der Gefahrenzone hinaus. Ihr habt nun einen Moment Zeit, Licht zu zaubern und FUL IR vorzubereiten, bevor die fiesen Würmer erneut auf der Bildfläche erscheinen. Am wenigsten Schaden nimmt man, indem man situativ handelt: in Bewegung bleiben und FUL IR zaubern, bis die Wesen erledigt sind. Das Feld vor der (*einzigen*) Tür dieses Raumes solltet Ihr unbedingt vermeiden, denn hierbei handelt es sich um ein sogenanntes Aktionsfeld, welches bei Betreten ständig neue Würmer generiert.

Desweiteren findet man hier eine Fackel, vier GOR COINS und einen IRON KEY. Über die GOR COINS kann man drei der vier Teleports ausschalten, um die damit geschützten Items zu nehmen. Die östliche Wand hat in der Mitte einen unsichtbaren Durchgang. Die nun folgende Sackgasse beschert Euch eine nette Belohnung...
Jetzt sollte man die Fackel in die dafür vorgesehene Halterung stecken. Nur wenige Schritte weiter öffnet sich ein Geheimgang, der vor einem PIT endet. Wenn man diesen Gang schnell entlangläuft, schließt sich das PIT für kurze Zeit - man kann geradeaus oder links passieren. Jetzt FUL IR auflegen, denn hier werden ab und zu fliegende Monster generiert. Der beste Weg führt links über das PIT. So gelangt Ihr zu einer Stelle im Gang: Bodenplatte - PIT - Feld (*Item*) - PIT - Bodenplatte. Hier ist etwas Geschicklichkeit gefragt. Bei dem Item handelt es sich um eine Glasflasche, die Ihr gut für Getränke nutzen könnt. **Also:** Abspeichern, dann die Bildschirmhand auf die Flasche richten und kräftig auf die Bodenplatte treten. Das PIT verschwindet. Nun schnell rüber und zur Flasche greifen, "wenn Sie verstehen, was ich meine". Das zweite PIT schließt sich dann auch für kurze Zeit. Diese Chance solltet Ihr nicht



verpassen und geradeaus gehen, denn links kommt Ihr zum Startraum zurück.

Einige Schritte weiter: Ihr stoßt rechter Hand auf eine Treppe, geradeaus auf eine Tür, welche Ihr mit dem IRON KEY öffnen könnt. Der Raum dahinter (*6/2*) trägt die Inschrift: 'SUPPLIES FOR THE QUICK'. Hier gibt's gute Items. Allerdings ist Schnelligkeit gefragt, denn auf Schritt und Tritt werdet Ihr von einem Loch verfolgt. Ihr solltet Euch daher immer nur ein Item schnappen und gleich wieder sicheres Terrain aufsuchen. Solltet Ihr dennoch in das Loch fallen, gibt's zwei Alternativen:

1. Ihr befindet Euch im Raum direkt darunter und trefft auf einen Teleport (*5/1*). Dieser 'beamt' Euch direkt zur JUNCTION. Hier findet Ihr unter Umständen einen IRON KEY. Schaltet den Teleport aus, geht die Treppe hinauf und versucht erneut, die Items zu bekommen.

2. Ihr fallt in den Raum mit der Inschrift: 'SURRENDER YOUR POSSESSIONS'. Hier müßt Ihr alle Eure Besitztümer ablegen, um den Weg nach oben zu öffnen. Wollt Ihr alle Items haben, speichert Ihr nach jedem erfolgreichen Durchgang ab. Falls Ihr dann in das Loch fallt (*kommt unweigerlich mal vor, da einige Items schwer zu erreichen sind*), begeht Ihr kurzerhand Selbstmord (*FUL IR macht's möglich*), um gleich den nächsten Versuch starten zu können.

Stunden später: Ihr seid nun bestimmt soweit, die Treppe vor dem SUPPLIES FOR THE QUICK nach unten zu gehen. Dort gelangt Ihr in den Raum, der Euch von einigen Stürzen schon geläufig sein wird. Diesmal steht Ihr zwischen den beiden Löchern vor dem Teleport, der Euch zur JUNCTION OF THE WAYS bringt. Die Abenteuer auf den vier Wegen können beginnen.

KU

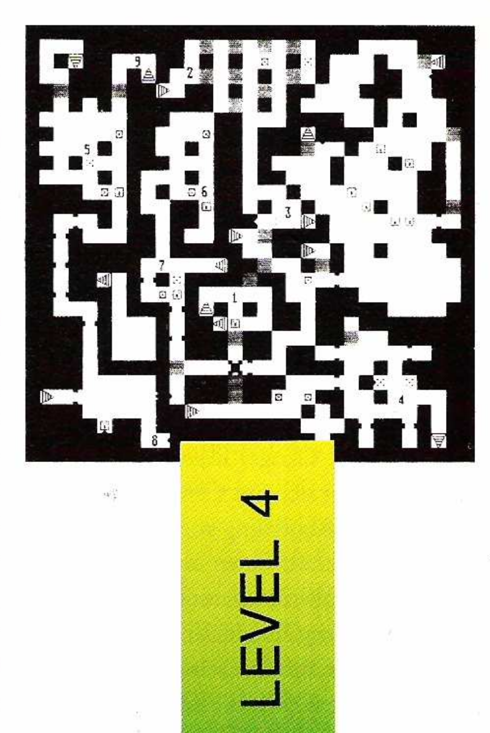
Wir verlassen die JUNCTION OF THE WAYS. Meist wird man an dieser Stelle von einem transparenten Teleporter in das zweite Level (*IRON KEYS*) oder das Level der KEY OF B (*Level 5*) getragen. Wählen wir den Weg über den IRON KEY: Man startet im zweiten Level bei Punkt 2/1. Am Ende des Ganges stößt man auf ein kleines Schild. Ihr gelangt in einen größeren Raum, wenn Ihr Euch umdreht und mutig durch die Wand geht. In diesem Raum bekommt Ihr alsbald engen Kontakt zu Mumien und "fliegenden Mündern".

Vorsicht! In Level 2 wird der Gebrauch von offensiven Zaubersprüchen zur Gefahr. Völlig zu Recht findet man hier und da den

Hinweis NO FIREBALLS. Möchte man jedoch auf gern gesehene Items wie FUL IR nicht verzichten, muß man die Monster direkt an sich herankommen lassen. Der Zauber wird zwar auch in diesem Fall reflektiert, doch steht diesmal das 'Böse' dazwischen. Übrigens, die Münder sprechen sehr gut auf OH VEN an (*bei Kontakt zerplatzen sie sofort*).

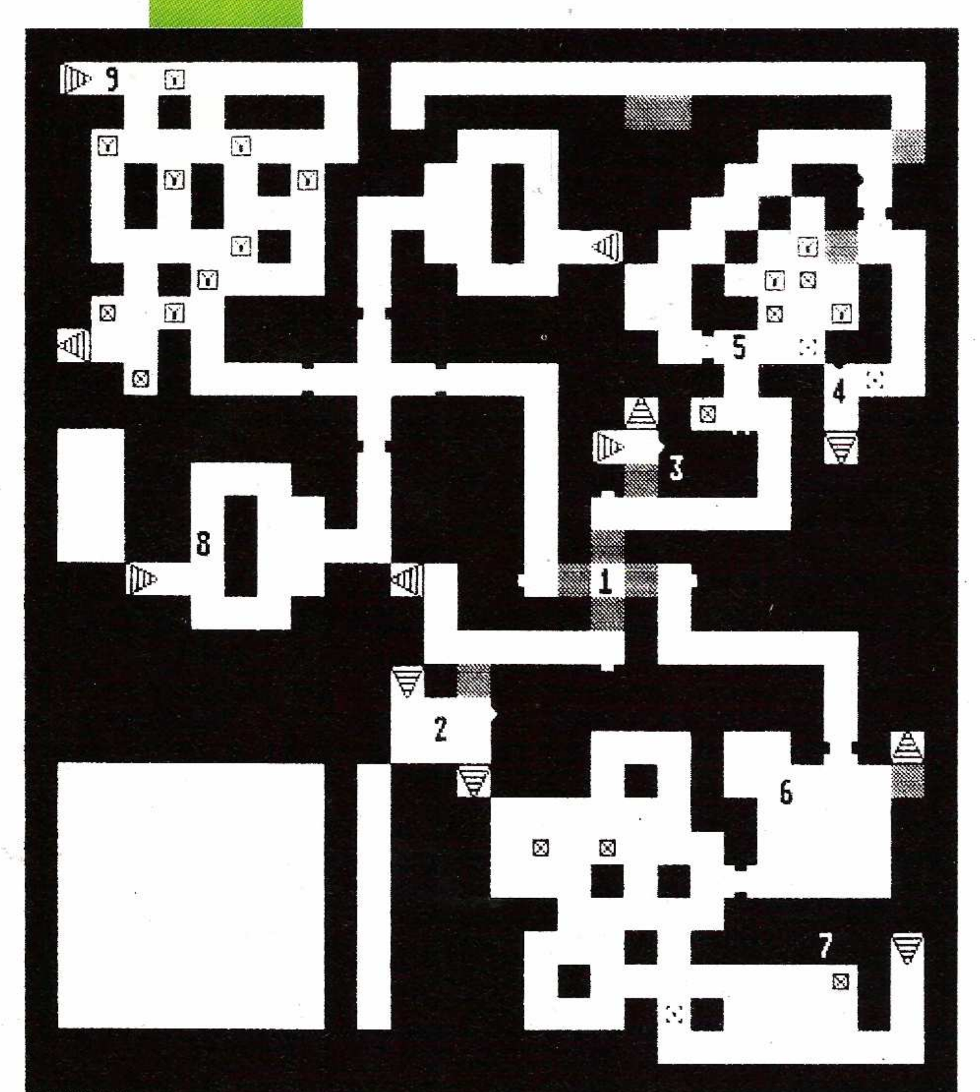
Geht man die Treppe hinunter (*2/2*), findet man sich in einer unheimlichen Atmosphäre wieder: Es wimmelt hier nur so von Skeletten einstiger Helden, und einen Augenblick später steht man - Auge in Auge, Zahn um Zahn - einem gigantischen Drachen gegenüber. Abgesehen von den längst bekannten Drachensteaks trägt das Reptil noch einige scheinbar unverdauliche Items mit sich herum. Hier sollte man unbedingt einen SOLID KEY finden...

Im Nordwesten des Raumes befindet sich wieder mal ein Geheimgang. Dahinter erkennt man einen Teleport, der zur JUNCTION OF THE WAYS führt. Man sollte hier wieder zur Treppe (*1/1*) zurückgehen. Wieder bei NO FIREBALLS angelangt, begibt man sich nach Osten: Einige Fallgitter sind mit einer Kontaktplatte gekoppelt. Nur derjenige, der schnell genug ist, kann die Apparatur umgehen, bevor sie auf den Kopf der Crew fällt. Bevor man die letzte Tür (*die ohne Kontaktplatte*) erreicht, sollte man der Vorsicht halber abspeichern.



LEVEL 4

LEVEL 3



Sobald Ihr den nun folgenden Raum betreten habt, schließt sich hinter Euch die Tür, so daß Ihr das zweifelhafte Vergnügen habt, Euch gegen mehrere Ritter verteidigen zu müssen. Euer Erfolg wird mit dem EXECUTIONER, einer Axt, die am Ende des Raumes liegt, belohnt. Man nehme also das Beil aus der Nische. Ein Gang nach Norden wird sichtbar. Man sollte diesen Weg allerdings erst einschlagen, nachdem der Knopf in einem der links liegenden Gänge gedrückt wurde. Ist dies geschehen, beseitigt man die Holztür mit dem EXECUTIONER, geht zwei Schritte geradeaus und vollzieht Gleiches mit der rechten Holztür. Von Stund' an ist Vorsicht geboten, da hier einige unsichtbare PITs vorhanden sind! Eine Treppe (*2/4*) führt wieder hinunter in das erste Level, sicherlich bei Euch durch den Drachen in "bester" Erinnerung.

Zurück durch die magische Wand (*2/5*) zu NO FIREBALLS: Dort den Gang im Süden benutzen. Hier stößt man auf Magier, die sich permanent einen Mordsspaß draus machen, sich von einem Ende des Ganges zum anderen zu teleportieren, um so von Euren Attacken verschont zu bleiben (*ein Tip: Zaubert einfach 'ne Giftwolke*

an das eine Ende des Ganges und wartet am entgegengesetzten Ende auf den Magier. Ein Fluchtversuch teleportiert den guten Magier direkt ins OH VEN, was ihm so gut wie gar nichts nützt...). Einer der beiden Magier besitzt eventuell einen SAPHIRE KEY.

Wie Euch sicher schon aufgefallen ist, befindet sich hinter der geschlossenen Gittertür ein Ritter. Diesen befreit man, indem die beiden Knöpfe gedrückt werden, die an den Enden des Ganges liegen. Ein dritter Knopf befindet sich am Ostende des Ganges neben der Abbildung von Lord Chaos. Dieser Knopf läßt einen weiteren Ritter entstehen, der allerdings nur eine Falle darstellt. Dem Gang hinter der Gittertür folgend, trefft Ihr auf eine schwarze Tür, die sich mit dem EXECUTIONER öffnen läßt.

RAUM DER MAGIER

Hinter der schwarzen Tür befindet sich eine große Zahl kleiner Magier: ein kurzes Gemetzel, ein wenig plündern, und schon seid Ihr um den ONYX KEY, einen GOLD KEY und einen IRON KEY reicher. Nun kann man östlich durch eine magische Wand gehen, dann ein Stockwerk tiefer. Hinter einer Tür aus ONYX lagern einige Items. Aufnehmen und dann weiter zur Treppe (*2/6*).

TREPPENHAUS DER SPINNEN

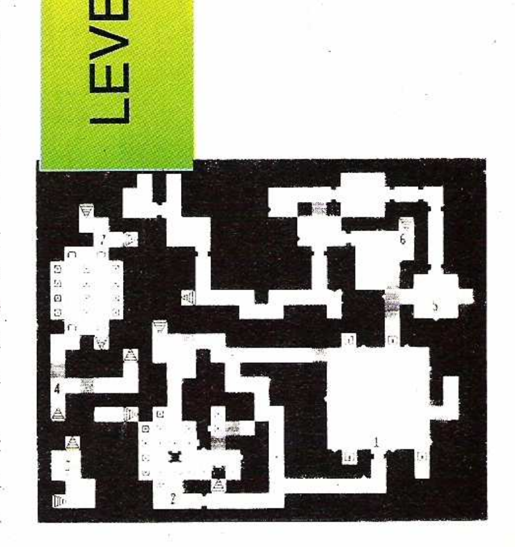
Bevor Ihr nun die Treppe benutzt, empfiehlt es sich, mal wieder zwischenzuspeichern, denn auf der Treppe empfangen Euch gleich sechs Spinnen, die aufgrund rascher Teleportation ebenfalls nur sehr eingeschränkt mit FUL IR bekämpft werden können. Sobald sich die Gelegenheit ergibt, solltet Ihr einen Schritt nach vorn machen. **Übrigens:** Der Teleport führt zu einem Feld innerhalb des Treppenhauses, auf welchem sich ab und zu natürlich auch mal eine Spinne aufhält (*OH VEN...?*). Im 'Treppenhaus der Spinnen' befindet sich ein SKELETON-KEY-Schloß. Falls Ihr den Schlüssel schon gefunden habt, könnt Ihr Euch damit einen Zugang zur JUNCTION OF THE WAYS verschaffen.

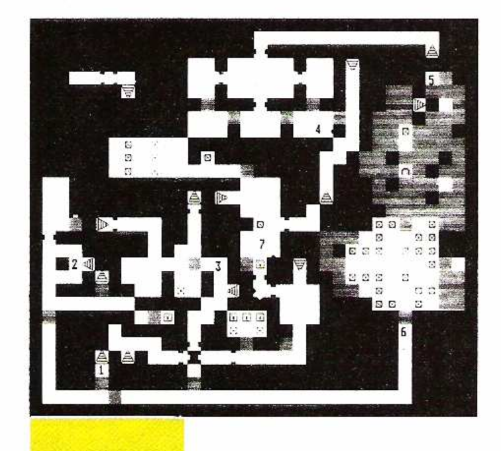
LEVEL 5

RAUM DER AMEISENMÄNNER

Hinter dem nächsten Aufgang wartet ein Haufen Ameisenmänner (*4/1*), der Euch, wie auch schon die Spinnen, gar nicht erst in den Raum hineinlassen will. Auch hier wird wieder alle geworfene oder gezauberte Materie wegteleportiert, diesmal in einen kleinen Geheimgang, in den Ihr Euch sowieso begeben solltet, da hier eventuell der SAPHIRE KEY zu finden ist. Hier wäre ein WAR CRY angebracht, der macht Euch Mut und den Ameisenmännern Angst. Macht nun einen Schritt nach vorn und laßt Euch teleportieren.
Geht man die Treppe nach oben, findet man sich im fünften Level wieder. Den KEY OF B. findet man bei 5/2. Durch den

LEVEL 6





LEVEL 7

LEVEL 8

Geheimgang rechts des Altars gelangt man zu einer Treppe, die in einen Raum mit Skorpionen führt (*6/3*). Eine Treppe höher beginnt schon Level sieben. Man geht nun erst rechts, dann weiter geradeaus auf eine Tür zu. Mit einem SAPHIRE KEY gelangt man in einen Raum, in welchem es einen Brunnen und ein Fach mit Münzeinwurf gibt (*rechts daneben ist auch noch ein Geheimgang mit...*). Solltet Ihr den SAPHIRE KEY noch nicht haben, begebt Euch direkt zum Ausgang des DIABOLICAL DEMON DIRECTOR (*7/2*).
Sind die ersten Hindernisse beseitigt, solltet Ihr immer geradeaus gen Westen gehen. Auf Eurem Weg öffnet sich ein PIT, weil Ihr auf eine Bodenplatte tretet. Es empfiehlt sich, den ursprünglichen Zustand wieder herzustellen, weil diese Stelle erneut passiert werden muß. Hinter einem Teleporter, durch den man einfach hindurchgehen kann, ist eine Inschrift erkennbar: »TRUST ME...ENTER THE PIT«. Also mit dem Seil hinablassen, um in den siebten Level gelangen zu können. Dort angekommen (*7/3*), könnt Ihr wieder das Bild von Lord Chaos sehen, Vorsicht also! Hier kann man eine Geheimtür (*Bodenplatte!*) öffnen. In dem Raum dahinter lauert ein Drache! Aus diesem Raum führen zwei Wege hinaus: im Norden zu SUPPLIES FOR THE QUICK, im Osten über eine Treppe nach oben in den nördlichen Teil des DIABOLICAL DEMON DIRECTOR.

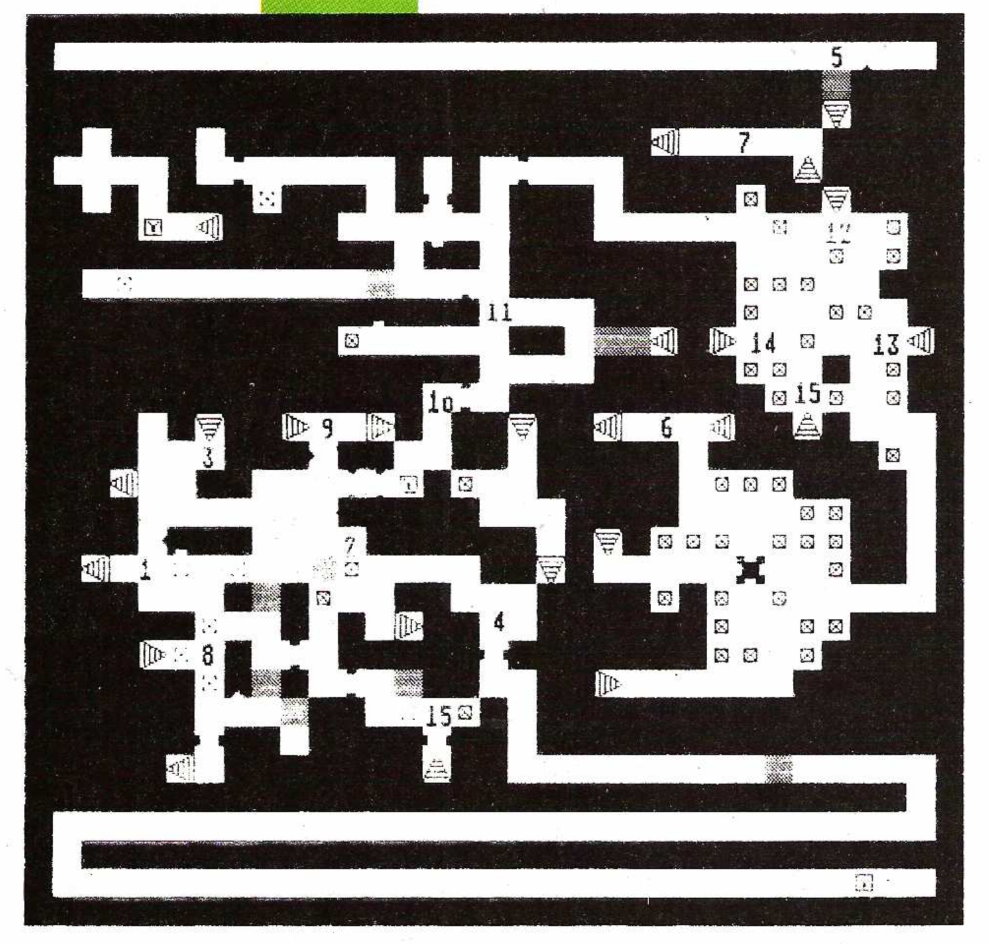
DIABOLIC DEMON DIRECTOR (DDD)

In einer Nische im Norden hinter dem letzten Flammenmonster liegt eventuell ein SAPHIRE KEY. Habt Ihr GOLD KEYS dabei, solltet Ihr die Treppe nach oben gehen (*8/3*). Dort findet Ihr einige Items. Ansonsten zu TRUST ME...ENTER THE PIT gehen und wie gewohnt abseilen. Diesmal müßt ihr die Treppe benutzen... Ihr gelangt zu einer Tür, neben welcher KU geschrieben steht.

DEAD END

Hier den SOLID KEY benutzen. Nach wenigen Schritten seid Ihr im DEAD END. Nachdem Ihr das Ende der Sackgasse erreicht habt, rafft Ihr Euch auf, diese wieder zu verlassen. Leichter gesagt als getan, denn vier Ritter stellen sich hier in den Weg. Ihr flüchtet vor selbigen, kommt wieder am Ende des Gangs an und seid damit beschäftigt, die Ritter zurückzuschlagen. Wenn ihr so richtig am Kämpfen seid, weicht einen Schritt zurück, und begebt Euch durch die ansonsten massive Wand: Schon habt Ihr das DEAD END geöffnet.

Da man im folgenden Gang durch unsichtbare Teleports transportiert wird, hat es sich als sehr praktisch erwiesen, die "Trail of magic footprints" (YA BRO ROS) zu benutzen. Wurdet Ihr während des Marsches durch das DEAD END teleportiert, so befindet Ihr Euch nun auf der gegenüberliegenden Seite des achten Levels.



Ein Blick auf den Kompaß kann diesmal übrigens keine Hilfe sein, denn nach dem Teleportieren geht Ihr weiter in die gleiche Richtung.
Nun einfach bis zum Ende des Ganges weitergehen, umdrehen und zwei Schritte nach vorn machen. Auf der linken Seite müßte sich nun ein Knopf befinden, der einen geheimen Durchgang zu einer nach unten führenden Treppe öffnet.

DRAGON DEN

Im siebten Level angekommen, erreicht Ihr schon bald das DRAGON DEN. Hier empfiehlt es sich, nochmals vorher abzuspeichern. Nachdem die Drachen verspeist und alle Items eingesammelt sind, solltet Ihr Euch auf die Suche nach dem magischen Auge machen (*7/4*).
Die Frage: »DO YOU HAVE THE POWER« beantwortet Ihr, indem Ihr die POWER TOWERS, die ja in einem der Räume zu finden sind, gegen das Auge in der Wand haltet. Die Wand links des Auges verschwindet, und das KU-CORBUM ist schon ganz nahe. Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Ihr besitzt den SKELETON KEY:
Haltet Euch rechts, bis Ihr zu einer Treppe kommt. Diese geht Ihr nach oben. Bevor Ihr die nächste Treppe (*8/6*) benutzt, macht unbedingt einen Abstecher in den rechten Gang, um dort einige Items aufzunehmen. Nun zurück zur Treppe, nach oben gehen und den SKELETON KEY benutzen (*9/1*).

2. Ihr besitzt den SKELETON KEY nicht:
Haltet Euch links, und geht die Treppe hinauf, entlang an einem Fach bis zur nächsten Treppe (*8/7*). Wenn Ihr den Steingolem und die Höllenhunde überstanden habt (*9/2*), solltet Ihr Euch nach Schlüsseln umschauen. Anschließend die Tür am anderen Ende des Komplexes benutzen. An der noch geschlossenen CORBUM-Tür (*9/4*) vorbei, kommt Ihr bald an eine zweite Tür. Es handelt sich dabei um die SKELETON-Tür, die Ihr von der anderen Seite (*s.o.*) erreicht hättet.
Wie auch immer, seid Ihr jetzt im neunten Level beim CORBUM-Pfeiler.

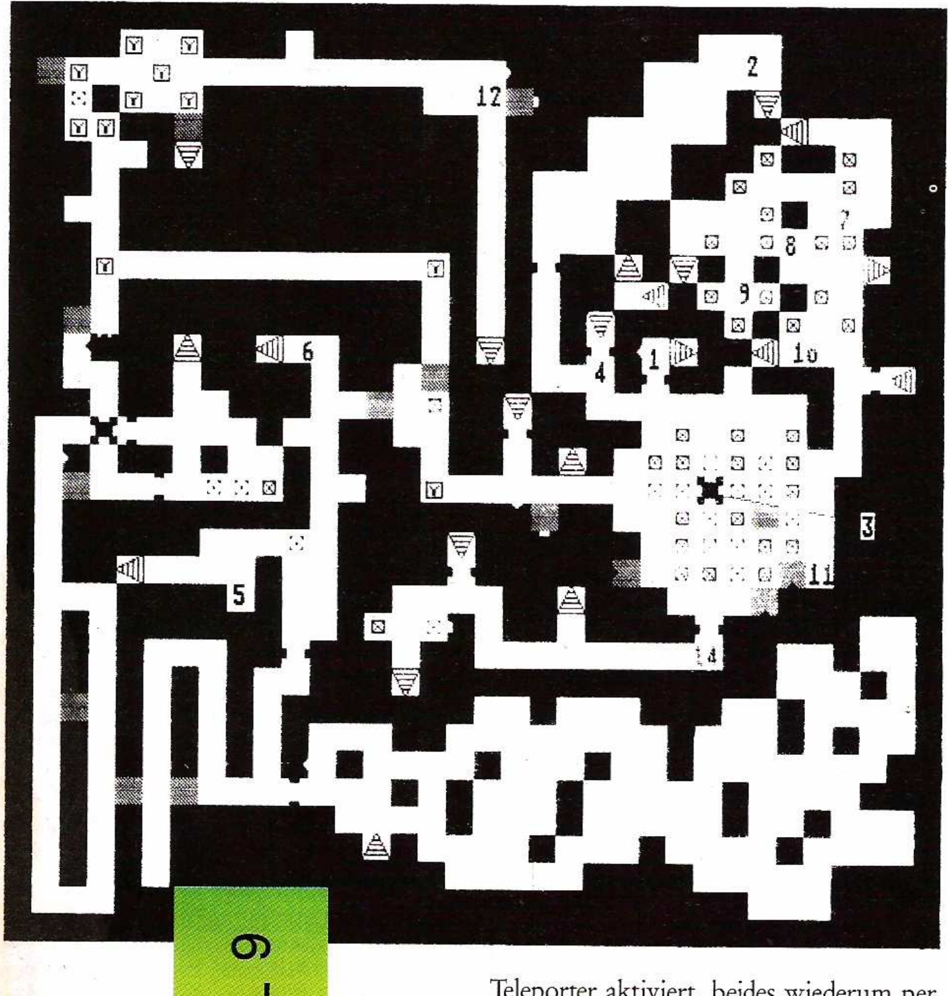
KU-CORBUM

Es empfiehlt sich, wie auch schon bei SUPPLIES FOR THE QUICK, auf jeden Fall abzuspeichern, denn einmal mehr ist Geschwindigkeit gefragt. Solltet Ihr zuviel "Gepäck" dabei haben, tut Ihr gut daran, dieses abzulegen. Stellt Euch auf die Kontaktplatte links vom CORBUM und zentriert die Hand. Einen Augenblick warten, und schon hat sich die PIT vor dem CORBUM-Altar geschlossen. Nun könnt Ihr über die Schrittfolge: hinten-rechts-rechts-vorn-vorn-CORBUM-schnapp-hinten in den Besitz des KU-CORBUM kommen, der ab sofort jede CORBUM-Tür für Euch öffnet.
Jetzt geht es zum ersten Mal hinauf in Level 10:

DAS ZEHNTE LEVEL

Hier entscheidet sich Euer Kampf mit dem schwarzen Lord Chaos. Hauptzweck dieses Levels: die MASTERDOOR im Süden zu erreichen, sie zu öffnen und die CORBUM-Stücke in das dahinterliegende FUL-YA-PIT zu werfen.
Ihr kommt die Treppe hinauf (*10/1*) und findet zunächst einen IRON KEY. Bei einer Bodenplatte (*Türöffner*) folgt der Kampf mit einem Dämon, der - in der Regel - einen SQUARE KEY verliert. Danach kommt Ihr zu einer Tür, die Ihr zwar - hoffentlich - öffnen könnt, dann jedoch nicht mehr schließen. Doch vorher solltet Ihr unbedingt abspeichern.
Hinter der Tür befinden sich ungefähr 20 bis 30 Würmer, die sich pausenlos vermehren. Am besten stellt man diese Würmer mit einer FREEZE LIFE BOX oder einem EYE OF TIME ruhig. Kämpft Euch so schnell wie möglich durch den Raum, an dessen Ende sich ein Fach (*10/2*) mit einem hervorragenden Schwert befindet. Sobald Ihr dies genommen habt, öffnet sich rechts von Euch eine Tür. Da man diese Tür nicht verschließen kann, werden sich die Würmer unweigerlich an Eure Fersen heften...
Wendet Euch gen Süden. Ihr gelangt in einen größeren Raum mit einer Tür, vor der sich ein Fach mit einem COIN befindet. Öffnet die Tür, und bekämpft die Dämonen, die sich in dem dahinterliegenden Raum (*10/3*) verbergen. Da es sich hier um mehrere handelt, sollte man eventuell FREEZE LIFE einsetzen. Auf jeden Fall muß es schnell gehen, denn die Würmer kommen bestimmt. Einer der Dämonen hat - vermutlich - wieder einen IRON KEY. Hat man den Raum erst einmal erobert, kann man in aller Ruhe die Angriffe der Würmer abwehren. Das HINT-ORAKEL behauptete anfangs, die Regeneration der Würmer würde ein Ende finden, sobald man CUL-DE-SAC eingenommen hätte.

Während der Erkundung des zehnten Levels kann man mehrere COINS, IRON KEYS und eventuell einen ONYX KEY finden. Es gibt hier einen Haufen Schalter und mehrere Teleporter, die - so scheint's - keinen Sinn haben. Außerdem wird man hier oft von Dämonen und immateriellen Monstern angegriffen, die sehr hartnäckig sein können. Eventuell treibt sich Lord Chaos höchstpersönlich hier herum und macht einem das Rollenspielerleben schwer. Im Süden des Levels trifft man dann endlich auf die MASTERDOOR (*10/4*). Vor ihr liegt jedoch die DEMONS CHAMBER, in welcher sich DEMONS und WÜRMER regenerieren. Man kann jetzt die Monster plätten, wobei ein Dämon den MASTERKEY verliert. Dieses Unterfangen bereitet selbst bei Benutzung verschiedener Teleporter (*sie bringen Euch in Sicherheit*) arge Schwierigkeiten.
Es gibt übrigens einen Trick, um diese Stelle einfacher meistern zu können: THE WRATH OF GOD! Dabei handelt es sich um einen Feuerball-Launcher bei 10/5, dessen FUL-IR-Geschosse man über verschiedene Teleporter umlenken muß. Weiterhin ist es von Wichtigkeit, Wände zu entfernen. Ist dieser Mechanis-



LEVEL 9

mus richtig aktiviert, werden die Feuerbälle durch das halbe Level gelenkt und knallen letztlich auf die MASTERDOOR. Dort mischen sie die Monster richtig auf.

DIE AKTIVIERUNG

Zunächst geht man in den südlichen Teil der DEMONS CHAMBER und schaltet an Punkt 10/8 mit einem IRON KEY einen Teleporter ein. Danach schnellstens nach 10/9 und eine GOR COIN in den SLOT geben: wieder ein Teleporter. Über die geheime Wand in den Raum nördlich davon (*10/10*) gehen. Dort angekommen, wird eine Wand entfernt und ein weiterer Teleporter aktiviert, beides wiederum per GOR COIN. Danach geht man am besten über die nördliche Umgehungsroute an den Punkt 10/11. Hier befindet sich ein Schlüsselloch, welches vom Programm variabel verwaltet wird. Hat man nun einen passenden Key (*er liegt eventuell direkt davor*), entfernt man die rechts gelegene Wand. Nun sollte man bei Punkt 10/12 noch einen Teleporter mittels IRON KEY aktivieren. Es ist fast geschafft! Zu Punkt 10/5 laufen! Schaut nach Norden! Rechts von Euch steht ein Teleporter, den Ihr **des**aktivieren müßt. Als Krönung der ganzen Aktion wird der LAUNCHER über zwei IRON KEYS direkt neben den Wandlöchern eingeschaltet. **Schnell zurücktreten!!**
Von nun an sollte man sich vorsichtig im Level bewegen und aufpassen, wenn man die Flugbahn kreuzt. Dies ist allerdings mit etwas Timing kein Problem. Lauft zurück zur DEMON'S CHAMBER. Hier müßte der WRATH OF GOD schon kräftig aufgeräumt haben. Wenn noch ein paar Monster zappeln, kann man sie aus der Distanz mit OH VEN und FUL IR erlegen (*wie schon erwähnt, hatte einer der Dämonen den MASTERKEY. Falls Ihr ihn nicht schon vorher irgendwo erledigt habt, sollten die Felder in der Umgebung der MASTERDOOR abgesucht werden. Vergeßt nicht, auch unter die WORM ROUNDS zu schauen!*).

Öffnet die MASTERDOOR, und durchquert die ihr folgenden Räume, bis ihr eine transparente Tür erreicht. Dahinter liegt das FUL-YA-PIT (*10/7*). Es sieht aus wie ein ganz gewöhnliches Loch mit einer Flamme (*allerdings inaktiv*) dahinter. Die CORBUM-Stücke wirft man nun über das Loch in die Flammen. Solltet Ihr dennoch auf den Gedanken kommen, einen anderen Gegenstand hinüberzuwerfen, gleicht der Effekt einem recht gelungenen Suicidversuch. Falls ihr noch nicht im Besitz aller CORBUM-Stücke seid, bringt Euch der Teleporter hinter der transparenten Tür zur JUNCTION zurück.

ROS

Man kann im Grunde das Spiel unter Vernachlässigung des kompletten unteren Teiles von ROS lösen, da das ROS-CORBUM auch von KU aus zugänglich ist. Will man ROS jedoch durchspielen, ist Level 5 der bessere Ausgangspunkt beim KEY OF B (*5/3*).
Man begibt sich gleich in den vierten Stock und befindet sich dort in einem Labyrinth mit vielen magischen Wänden (*diese werden im weiteren Text als sogenannte MINDROCKS bezeichnet*). Man kann einfach durch sie hindurchgehen (*4/2*). Hält man sich südlich, kann man einem Dieb begegnen, der eins der wichtigsten Items des ganzen Spiels besitzt: den SKELETON KEY (*4/3*). Man gelangt in einen Raum mit einer Treppe nach unten, die in ein Treppenhaus führt. Im Level darunter ist ein Schlüsselloch für den SKELETON KEY vorgesehen, wo man eine Abkürzung zur JUNCTION basteln kann (*3/3*). Eine Etage tiefer befindet sich wieder eine Bo-

denplatte, die einen Durchgang durch die dahinter liegende Tür und ein PIT ermöglicht (*2/7*).

Jetzt ist man genau dort, wohin man gelangt wäre, wenn man zum IRON KEY teleportiert worden wäre (*2/8*). Von dieser Seite hätte man das Rätsel auch mit Hilfe eines Teleporters lösen können. Man geht jetzt durch eine IRON DOOR oder durch den MINDROCK davor und steht vor einer ONYX DOOR. Dieser Raum hat einen Schalter, mit dem man jetzt ein PIT öffnen sollte.

ZUM CLOAK OF NIGHT/ DEXHELM

Geht man links die Treppe hinauf, findet man einen weiteren Schalter mit PIT (*3/4*). Doch zunächst öffnet man die IRON DOOR, hinter welcher Ritter und Steinmonster lauern. Die Ritter kann man gut auf das versteckte PIT locken und anschließend den Schalter betätigen. Sie fallen dann zwei Stockwerke nach unten, wo sie ihre Rüstungen liegenlassen. Da sie den ONYX KEY besitzen, sollte man ihnen folgen. Das geht am schnellsten mit einem Seil (*1/3*). Unten ist ein kleineres Labyrinth mit regenerationsfähigen Würmern. Der Ausgang nach oben befindet sich hinter einem MINDROCK im Südwesten. Im Südosten ist ein zweiter MINDROCK mit einem Teleporter dahinter, der zur JUNCTION führt. Will man zur ONYX DOOR, wählt man den Ausgang mit der Treppe. Am Ende der Treppe ist wieder einmal 'ne Bodenplatte, die eine feste Wand entfernt, dahinter wiederum findet man hinter einem MINDROCK den DEXHELM.

Folgt man jetzt eine Etage höher dem Gang, aus dem die Ritter kamen, passiert man einen Mechanismus, der Wurfmesser schleudert. Dahinter geht es zur JUNCTION, doch zuvor (*3/5*) ist ein Rätsel zu lösen: eine Ninja-Waffe durch einen Teleporter auf dahinter liegende Bodenplatten werfen, um Hindernisse zu beseitigen. Hier ist der Zeitpunkt des Abwurfs entscheidend, der Teleporter muß beim Abwurf den Weg blockieren. **Es sollte also stets der beste Ninja diese Aktion ausführen!** Bei Erfolg schließt sich zunächst rechts ein PIT, dann verschwindet ein Teleporter und schließlich eine Wand, hinter der ein Fach mit dem CLOAK OF NIGHT sichtbar wird.

Jetzt wieder hinauf in Level 4 zu einem Fackelhalter (*4/3*). Steckt man die davor liegende Fackel in den Halter, verschwindet links eine Wand, dahinter sind einige Mumien.

Aber Vorsicht! Hinter dem Standort der Party hat sich gleichzeitig ein PIT geöffnet. Direkt gegenüber ist wieder ein MINDROCK mit einem langen Gang dahinter. An diesem Gang befindet sich wiederum ein PIT, das direkt zur JUNCTION führt und später von DAIN aus zugänglich wird.

FEUERBÄLLE UND SKORPIONE

Wichtiger ist jetzt aber, die Treppe rechts hinauf zu gehen. Es geht über ein Treppenhaus (*5/4*) nach Level 6 (*6/4*). Dort ist gleich rechts eine Tür mit der Inschrift: »DEATH ROW«. Das HINT-ORAKEL sagt dazu, daß sich hinter dieser nichts Wesentliches befindet. Es ist im übrigen sehr schwierig, diese aufzubekommen.

Als nächstes kommt ein Mechanismus zum Tragen, der FUL IRs schleudern kann, bislang aber noch inaktiv ist. Erstmal erscheinen jetzt mehrere Skorpione hinter der Tür im Norden. Weiterhin kommt man durch eine magische Wand, die über einen Schalter inaktiviert wird. Nach etlichen weiteren Türen kommt man zu einem grünen Schalter (*6/5*), der sich durch Drücken in einen grünen GEM verwandelt. Jetzt heißt es aufpassen, denn nun kommen die FUL IRs ins Geschehen! Wenn man es schafft, im Osten dieses Raumes die magische Wand aufzulösen, und die LOCKPITS besitzt, kann man jetzt eine Abkürzung bauen, so daß die FUL IRs nicht mehr weiter stören. Anderenfalls gibt es einen Trick: Geschützt durch YA IR und FUL BRO NETA läuft die Party den Weg zurück, jeweils bis zu einer Tür, und schließt diese dann hinter sich. Nachdem ein FUL IR die Tür zerstört hat, läuft man weiter, schließt die nächste Tür und wartet den nächsten FUL IR ab.

Der grüne GEM öffnet schließlich eine Tür, hinter der die Treppe zum nächsten Level nach oben führt (*6/6*).

DRACHEN BEWACHEN DEN EMERALD KEY

Dort finden wir im Nordwesten den Smaragdschlüssel (*7/5*). Es ist aber nicht ganz so einfach, da fast alles nach Wand aussieht, aber kaum etwas wirklich Wand ist. Außerdem tummeln sich überall Drachen - viel Spaß also! Etwas weiter südlich findet man schließlich einen Geheimgang (*7/6*), vor dem sich vier Drachen aufhalten. Diese rühren sich nicht vom Fleck, sind daher also leichte Beute - falls man Hunger verspürt.

Der lange Gang führt zum Aufgang des DIABOLICAL DEMON DIRECTOR (DDD) (*7/2*).

DIE SKELETTE

Jetzt muß wieder ein magisches Auge gefunden werden. Das geht folgendermaßen:

Im DDD mit Hilfe eines Dämons über das PIT und die Treppe hinaufgehen (*8/8*). In Level 9 den Teleporter (*9/5*) benutzen und die Treppe im Norden hinuntergehen. Dort ist ein kleines Treppenhaus mit einer Mauerlücke, durch die man in den DDD sehen kann. Den Weg versperrt allerdings ein PIT. Also erstmal die Treppe hinunter, wo die Skelette liegen (*7/7*). Eins von ihnen muß auf einen Teleporter gelockt und hinter eine Gittertür befördert werden. Anschließend öffnet sich die Tür, sobald man das Skelett mit Pfeil und Bogen erlegt hat. Hinter der Gittertür ist das gesuchte magische Auge und ein TURQUOISE-Schloß. Dies bitte für den NETA-Weg merken. Das magische Auge will den DEX-

HELM oder das CLOAK OF NIGHT gezeigt bekommen. Dann macht es Klick!...

AUF ZUR ACHTERBAHN

Anschließend muß man wieder nach oben in das kleine Treppenhaus (*8/9*) zurück, um dort den Schalter (*in einem Wandloch*) zu drücken. Dadurch schließt sich das PIT, welches den Zugang zum DDD sowie den Gang nach links versperrte. Dort müssen vier Wandschalter betätigt werden, um einen Teleporter auszuschalten. Dahinter verbirgt sich die EMERALD TÜR mit der Inschrift: »ROS« (*8/10*). Hinter der ROS-Tür ist ein netter Gang, den jeder kennt, der *Dungeon Master* gespielt hat: eine Art Förderband aus unsichtbaren Teleportern in Form einer Acht (*8/11*).

Es gibt in dieser 'Achterbahn' sieben Ausgänge mit Schaltern, die es zu betätigen gilt, sowie ein Wandfach, das man sozusagen 'en passant' leeren kann. Es enthält einige SLAYER. Weiterhin ist dort eine Tür, dahinter Items. Im Nordosten ist eine Nische mit einem Dämon, im Gang dahinter wieder Items. Drückt man den kleinen Knopf, öffnet sich südlich dieser Nische ein langer Geheimgang mit einem kleinen Rätsel, das es wahrlich in sich hat... Man kann dort einen SPEEDBOW bekommen und über einen Umweg wieder zurückkehren. Der Sinn der Übung besteht aber wohl eher darin, durch besonderes Geschick diesen Umweg zu vermeiden. Wieder etwas weiter südlich ist ein kürzerer Gang, der auch ein Förderband hat. Man betritt diesen Gang, wird in Richtung Ende zu einem PIT befördert. Direkt vor dem PIT erkennt Ihr ein Wandfach mit Items: Man muß sich mit der Tastatur gegen die Laufrichtung bewegen und mit der Maus jeweils ein Item schnappen (*ein guter Ninja (ROS) ist halt geschickt*). Im Nordwesten führt ein Geheimgang in ein Treppenhaus. Oben im Level 10 ist eine Tür, die sich öffnet, wenn man ein CORBUM dabei hat. Dahinter ein Teleporter (*10/8*). Der Teleporter transportiert die Party in den Teil des zehnten Levels, von welchem aus das FUL YA PIT zugänglich ist.

Nun aber zur letzten Tat auf unserer 'Achterbahn': mutig des Dämons Nische einnehmen und ihm den Durchlaß verwehren. Ein besonders geschickter Ninja erledigt diese Aufgabe vielleicht auch mit Pfeil und Bogen.

Anschließend begibt man sich durch die Tür, die vom Dämon bewacht wurde, und gelangt in einen Raum mit vielen Löchern in Boden und Decke. Jetzt folgt eine Serie von 'treppauf'-'treppab' und Stürzen in die richtigen **(!)** Löcher: zunächst die Treppe hinauf (*8/12*).

Dann bei 9/7 in ein Loch stürzen. Jetzt findet man sich an einer Stelle wieder, die auch von KU aus zugänglich ist: Geht man den Gang gen Süden und wieder nach Osten, ist man nämlich im Raum unter dem CORBUM-Pfeiler. Genau dorthin fällt man auch, wenn man von der Bodenplatte bei KU zwei Schritte nach vorn geht. Nun kann man einfach der festgelegten Beschreibung folgen und sich das ROS-CORBUM holen, ohne den größten Teil des ROS-Weges überhaupt zu gehen!

Und weiter: Bei 8/13 die Treppe hinaufgehen, bei 9/8 durch ein Loch hinunter. Und so geht es weiter, folgt den Nummern auf den Karten von Level 8 und 9 bis 9/10.

DAS ROS-CORBUM

Man begibt sich nach Süden und drückt hinter einer magischen Wand einen kleinen Schalter (*9/11*). Dieser bewirkt, daß sich zwei PITs für kurze Zeit rhythmisch schließen und wieder öffnen. Der Mauerblock im Osten ist imaginär, also im richtigen Moment nach Osten über das gerade geschlossene PIT auf das Feld des Mauerblocks gehen. Das ROS-CORBUM ist zu sehen. Davor sieht es wie ein offenes PIT aus - was aber nicht stimmt. Im richtigen Moment ein Schritt nach Norden über das blinkende PIT und ohne Pause zum CORBUM-Pfeiler. Nun kann man in Ruhe das ROS-CORBUM nehmen.

Jetzt herrscht freie Auswahl: entweder über KU hinauf in Level 10, oder dafür die ROS-CORBUM-Tür benutzen oder gleich NETA in Angriff nehmen.

NETA

Wir gehen mal davon aus, daß die Party zu einem Labyrinth teleportiert wird, in dem sich viele Holztüren befinden. Ergo: Level 2!

Im Altar ist ein IRON KEY (*2/9*). Hinter einer der Holztüren verbirgt sich eine magische Wand, welche durch Benutzen eines SQUARE KEY verschwindet. Der SQUARE KEY befindet sich in den Händen eines kleinen Zauberers. Hier kann man wieder den WAR CRY oder das HORN OF FEAR anwenden. So treibt man den Zwerg in eine Sackgasse, bis er buchstäblich in der Klemme sitzt und sich wegteleportiert. Dabei läßt er erfahrungsgemäß den Schlüssel fallen. Per Teleporter kann man das Labyrinth wieder verlassen. Landeplatz ist der dritte Level neben einer Tür, die zur JUNCTION führt (*3/6*). Der Raum heißt HEAVY HARVEST, weil er SCREAMER enthält, die von Spinnen beschützt werden. Hierhin gelangt man auch dann, wenn man an der JUNCTION nicht teleportiert wird.

Die dritte Möglichkeit bei NETA ist ein Raum in Level 5: Hier liegt im Altar ein KEY OF B und eine SCROLL mit der sinnigen Aufschrift: »PRAY FOR A MIRACLE«.

Nach etwas Umherlaufen in diesem Raum wird man wieder befreit.

HEAVY HARVEST

Weiter bei HEAVY HARVEST. Hinter der Tür im Südosten lauern Diebe. Hält man sich hinter der Tür links, kommt man in einen größeren Raum mit einem PIT in der hinteren linken Ecke (*3/7*). Jeder Schritt in diesem Raum befördert einige MUNCHER aus dem PIT nach oben. Das beste Mittel dagegen sind OH-VEN-Wolken über dem PIT. Die MUNCHER kom-

men dann auch nach oben, halten aber das OH VEN nicht aus. Will man wissen, woher die MUNCHERS kamen, seilt man sich in einen Raum ab, der auch von DAIN aus betreten werden kann (*2/10*). Hat man das noch nicht getan, gibt es nur den Ausweg nach unten durch ein verstecktes PIT. Unten angekommen, sieht man sich ganz von Wänden umgeben (*1/4*).
Dies ist eine äußerst gemeine Stelle, an die man auch anders geraten kann. Egal wie man sich dreht, kein Schritt nach vorn oder seitwärts führt aus diesem Minigefängnis, dies schafft man erst durch einen Schritt rückwärts! Wenn man an dieser Stelle einige Zeit wartet, wird man zu alledem auch noch hinterrücks von Würmern angegriffen. Durchschaut man den Trick nicht, kann man sich auf einen langen Kampf mit den Würmern einstellen, es werden ziemlich viele. In diesem kleinen 'Raum' befindet sich auch eine Schatzkiste. Diese ist sozusagen der Köder, wenn man den großen Raum über die Treppe betritt (*1/5*). Man sieht nun die Kiste in der Mitte liegen. Betreten wir das Feld der Kiste: schnapp, ist man im Gefängnis! Die Treppe führt über ein kleines Treppenhaus zu HEAVY HARVEST zurück.

DIE MUMIEN

Jetzt aber weiter mit der Treppe hinter den MUNCHERS (*3/7*). Geht man nach oben, trifft man auf Mumien (*4/4*), die für die Lösung des Rätsels gebraucht werden. Sie müssen nämlich mit WAR CRY in die vier Räume mit den Bodenplatten gejagt und dort eingesperrt werden. Hat man dies geschafft, verschwindet ein verstecktes PIT, so daß man gefahrlos einen Schalter drücken kann, der die letzte Tür dieses Raumes öffnet. Wenige Schritte hinter der Tür geht es per Treppe hinauf in Level 5. Dort sieht man in einem vier Felder breiten Raum (*5/5*) etwas hin- und herfliegen: der TURQUOISE KEY samt einer Schriftrolle. Mit dem Schlüssel kann man den restlichen Verwicklungen des NETA-Weges aus dem Wege gehen und sich über die JUNCTION zum DDD begeben.

Solltet Ihr einen neuen Weg zum DDD suchen, so begebt Euch geradewegs durch den großen Raum. Dabei nicht durch Monster oder Items vom Weg abbringen lassen, den Kompaß nicht beachten! Dieser Raum kann sehr verwirren, da er äußerst groß ist und neben Dieben Teleporter und Drehfelder enthält. Auf der anderen Seite findet man im Westen eine Treppe nach oben in Level 6. Oben ist ein großer Raum mit Drehfeldern, Löchern und einem Mechanismus, der Giftbälle schleudert. Bei (*6/7*) geht es hinauf in Level 7, und schon bald ist man an der Treppe zum DDD.
Nun geht man zu dem Schlüsselloch, in welches der TURQUOISE KEY (*7/7*) paßt. Selbiges ist hinlänglich durch ROS bekannt. Dahinter, im Süden, lockt zunächst das RA SCHILD.

HINTER DER NETA-TÜR

Um es unbeschadet vereinnahmen zu können, sollte man die geheime Nische benutzen. Ihr entgeht auf diese Weise einem kräftigen FUL IR. Im Norden geht es über ein Treppenhaus in den neunten Level. Am Nordende des langen Ganges befindet sich ein SLOT für einen BLUE GEM. Damit kann man eine Nische öffnen, in der ein ALTAR OF VI versteckt ist (*9/12*). Die Inschrift sollte man sich lieber nicht ansehen: »NONE SHALL PASS THIS CORRIDOR OF FIRE« (*da ansonsten FUL IRs ausgelöst werden*). Also weiter nach Osten, wo sich hinter etlichen Teleportern eine geheime Nische befindet. Man muß in der Ecke kurz warten und die Nische betreten, sobald diese sich öffnet.

Darin kommt ein Schalter zum Vorschein. Dieser bewirkt, daß sich ein verstecktes PIT kurze Zeit schließt, so daß man hinüber laufen kann. Weiter südlich ist die schon angekündigte FUL-IR-Kanone, die nun auch aktiviert ist. Direkt rechts im Vordergrund befindet sich ein Geheimgang (*9/13*), den man unter Ausnutzung von Nischen und Schutz durch magische Schilde erreichen sollte. Dort läßt sich nämlich der FUL-IR-Mechanismus ausschalten.

DAS NETA-CORBUM

Nun folgt man dem Gang bis vor den CORBUM-Pfeiler (*3/9*). Rechts davon ein Schalter, der ähnlich wie bei ROS versteckt ist und ein PIT vor dem CORBUM blinken läßt.
Links ist eine Bodenplatte, die das PIT direkt vor dem CORBUM für kurze Zeit schließt. Also, wieder einmal ist Timing angesagt. Mit dem CORBUM kann man in Level 10 hinauf, der Weg dorthin ist (*relativ*) unproblematisch.

DAIN

Starten wir mal wieder von der JUNCTION OF THE WAYS und teleportieren uns diesmal ins 5. Level, zum KEY OF B. Vorher kurz eine Beschreibung anderer Möglichkeiten: Erstens könnt Ihr nach Level 2 zum IRON KEY teleportiert werden. Am Ende eines kurzen Ganges findet Ihr einen Stein und dahinter das Abbild von - na, wem wohl: Lord Chaos. Bevor Ihr nun mit dem Stein den Mund des Bildes berührt, solltet Ihr zwei OH-VEN-Sprüche bereit halten. Es öffnet sich dann nämlich sogleich eine Wand, hinter der zahlreiche MUNCHER warten.

Nachdem das erledigt ist, könnt Ihr zurück zum Altar gehen. Dieser verschwindet plötzlich, weil die Party teleportiert wird. Jetzt dreht Ihr Euch um und geht zurück bis zu einem Teleporter, der in Level 3 führt (*3/8*). Folgt Ihr dem Gang nach Westen, findet Ihr hinter einer Gittertür eine Kreuzung, an der Ihr bei jedem Passieren auf Spinnen trefft. Der westliche Gang führt zur JUNCTION zurück. Bei der zweiten Möglichkeit werdet Ihr an der JUNCTION gar nicht teleportiert. Ihr könnt Euch daher direkt zur Spinnenkreuzung begeben.

DAS LAUGHING PIT

Von hier aus gelangt man östlich in einen Raum mit zahlreichen Teleportern, die je-

weils nur in eine Richtung durchgängig sind. Es gibt nur einen Weg zur Treppe bei 3/9. Die Treppe führt hinauf zum LAUGHING PIT (*4/5*).
Dort müssen zahlreiche immaterielle Monster mit DES EW beseitigt werden. Da das LAUGHING PIT durch einen Dieb im Level darunter gesteuert wird, empfiehlt es sich hier dringlichst, eine FREEZE LIFE BOX einzusetzen, sobald das PIT geschlossen ist.
Dann kann man es unbesorgt überqueren. Südlich davon wird man unmerklich in einen Komplex teleportiert (*4/6*), der dem Raum des LAUGHING PIT sehr ähnlich sieht. Einen Schritt weiter im Süden wird man zum LAUGHING PIT zurückteleportiert. Man sollte jedoch zunächst einen Punkt aufsuchen, wo hinter einer Tür einige Ameisenmänner warten (*4/7*).
Links hinter der Tür befindet sich ein Gang mit einem versteckten PIT und einem Teleporter. In diesen Teleporter muß man ein bis zwei FUL IR werfen. Nachdem die Ameisenmänner auf diese Weise die Bodenplatte hinter der Tür geräumt haben, öffnet sich diese. Nun kann man von der Bodenplatte aus einen ZO Spruch über den Teleporter auf die Gittertür lenken. Hinter einer weiteren Tür und einer magischen Wand ist rechter Hand ein Schalter. Stellt man sich vor diesen Schalter und benutzt den VIEW-Spruch »OH EW RA«, kann man durch die Wand in einen Raum blicken, der sich durch zahlreiche Wasserpfützen und immaterielle Monster auszeichnet. Der Zauberspruch bewirkt unter anderem, daß der Schalter transparent wird. Dennoch läßt er sich durch einfaches Probieren betätigen, wodurch starke DES-EW-Sprüche auf die Monster im Nachbarraum geschleudert werden. Das erspart Euch einen Haufen Arbeit.
Nun gilt es, über den Teleporter (*4/6*) zurück zum LAUGHING PIT zu gelangen. Von hier aus sollte man sich südlich halten: Fünf Türen müssen auf unterschiedliche Weise geöffnet werden. Im Südwesten des Raumes, in dem Ihr soeben den DES-EW-LAUNCHER aktiviert habt, findet Ihr bei den Koordinaten 4/8 einen Hebel, der die Tür zur Treppe im Osten öffnet. Diese Treppe führt in einen kleinen Gang mit einem Teleporter, mit dessen Hilfe man zu Punkt 5/12 gelangt.

Auf keinen Fall die Treppe im Süden benutzen! Es handelt sich hier um eine Gemeinheit der FTL-Programmierer, denn der Gang mit der Treppe ist mit dem vorherigen identisch, allerdings führt dieser zurück an den Anfang (*4/9*) des LAUGHING PIT. Man hält sich also besser nordwestlich und kommt an die Stelle, wo es mit der anfangs unterbrochenen Beschreibung weitergeht...
Von Punkt 5/6 aus folgt Ihr einem Gang bis zu einer Holztür. Ihr betretet den großen Raum im Süden, in welchem sich einiges an immateriellem Getüm herumtreibt. Der kleine Knopf rechts des Eingangs läßt Giftbeutel werfende Baummonster entstehen. Im Süden befindet sich ein Fach, in dem das VORPAL BLADE und ein ONYX KEY zu finden sind. Anschließend öffnet man die Gittertür (*5/7*) im Osten mit FUL IR. Bevor man den kommenden Raum betritt, ist es mal wieder an der Zeit, zwischenzuspeichern.

PROVE YOU'RE A WIZARD

Ein Schritt nach vorn, und der Rückweg ist abgeschnitten. Also weiter geradeaus bis zum Auge gehen. Nachdem der erste Ansturm 'fliegender Schlangen' abgewehrt ist, muß man sich als WIZARD beweisen. Hält man einen ZO KATH RA vor das Auge, wird die Party teleportiert. Ihr geht nun den einzig möglichen Weg entlang, bis nach Überschreiten eines gewissen Feldes der Spruch »BRIDGE« auffällt (*5/8*). Man muß diesen Gang bis zum Ende gehen, dorthin, wo sich eine Steinplatte in der Wand befindet. Diese drückt man hinein, macht rasch drei Schritte rückwärts zur BRIDGE und läßt sich von dort nach Punkt 5/9 teleportieren (*geht wie von selbst!*). In dem nun folgenden Teil des fünften Levels ist erhöhte Vorsicht geboten, denn überall lauern versteckte PITs. An einem WINGED-KEY-Schlüsselloch vorbei tastet man sich weiter nach Norden vor.
Das Fach mit dem Schlüssel sollte man links liegen lassen und zu der Stelle eilen, an welcher sich eine Schriftrolle mit einigen mehr oder weniger sinnvollen Zeichen verbirgt. Drückt nun den linken Knopf: Die Mauer im Osten fällt, und es ergibt sich daraus die Möglichkeit, einen Gegenstand auf eine - zwei Felder hinter einer PIT liegenden - Kontaktplatte zu werfen. Habt Ihr aufgepaßt, müßtet Ihr bemerkt haben, wie sich in eben diesem Augenblick die PIT rechts neben Euch geschlossen hat. Dadurch wird der Weg zum dahinter liegenden Geheimgang freigegeben. Den Weg bis zum Ende gehen, dann links durch einen weiteren Geheimgang, an der Kontaktplatte von vorhin vorbei zur Inschrift »WRONG RIGHT LEFT«. Und genau dieses soll nun mit den beiden grünen Knöpfen passieren.
Also: Ihr drückt zuerst den linken, dann den rechten Knopf, und schon ist der Weg zum WINGED KEY begehbar. Schnell zurück zu den beiden noch fehlenden kleinen Knöpfen. Nachdem sie gedrückt wurden, könnt Ihr Euch um das WINGED-KEY-Schloß kümmern. Ist die Wand links neben dem Schlüsselloch verschwunden, könnt Ihr hindurchgehen, um in den Raum (*5/10*) zu gelangen. Hier findet Ihr einen BRUNNEN und eine Schatztruhe mit einem RUBY KEY vor. An dieser Stelle trifft man übrigens auf eine 'fliegende Schlange' die einen RA KEY bei sich trägt.
Augen auf! Vom großen Raum aus dem Gang nach Westen folgen, bis Ihr an zwei Treppen (*5/11*) kommt. Die Treppe nach unten führt zur LAUGHING PIT, wir wollen jedoch nach oben gehen. Die nächste Treppe hoch ins siebte Level. Hier solltet Ihr nach rechts gehen, bis Ihr vor dem wohl schon bekannten Aufgang zum DIABOLICAL DEMON DIRECTOR (DDD) steht.

DIABOLICAL DEMON DIRECTOR (DDD)

Nachdem die 'giftigen Steine' aus dem Weg geräumt sind, stellt Ihr Euch auf den Platz zwischen der Kontaktplatte vor der Auf-



LEVEL 10

schrift »FIGHTER CHARGE« und der im Süden liegenden PIT. Jetzt müßt Ihr nur noch warten, bis sich einer der Dämonen auf die Platte stellt, und schon könnt Ihr zwei Schritte nach hinten tun, um die Falle zu überwinden (*8/8*). Dreht Ihr Euch um, erblickt Ihr eine Fallgittertür, die auch aus einiger Entfernung mit ZO leicht geöffnet ist.

Doch Vorsicht, dahinter verbirgt sich ein Dämon auf einer Kontaktplatte, die für die versteckte Falle vor Euch verantwortlich ist. Sobald der Dämon eliminiert ist, könnt Ihr zu dem VALUE IN EXCHANGE FOR VALUABLES gelangen.

VALUE IN EXCHANGE FOR VALUABLES

Ihr stellt Euch auf die Kontaktplatte, und schon erscheint ein Teleporter. Jetzt müssen nur noch fünf Items hineingelegt werden, bis der Weg zum CROSS KEY frei ist. Nun nicht hektisch werden und den Key bei der erstbesten Gelegenheit benutzen, sondern zunächst die Treppe hinunter gehen. Dort findet man nämlich ein zweites CROSS-KEY-Schloß, welches die Eigenschaft besitzt, den Schlüssel nicht gleich zu verschlucken, sondern schon bei Berührung zu reagieren; im Klartext: die Wand neben dem ersten Schloß zu entfernen.

Nachdem Ihr den Schlüssel ein weiteres Mal ein Stockwerk höher benutzt habt, könnt Ihr Euren Weg an den beiden Flammenmonstern vorbei fortsetzen. Der kleine Knopf an der Wand löst im folgenden Raum eine FUL-IR-Kanone aus, der Holzhebel verschließt die PIT.

BEHIND DAIN-DOOR

Der RUBY KEY öffnet jetzt die Tür (*8/15*) für Euch. Dahinter ist eine Treppe zum neunten Level. Das Fach gleich rechts neben dem Bild LORD CHAOS' ist eine Falle. Nimmt man die Sandalen (*das letzte Item*) auf, fallt Ihr Hals über Kopf in ein PIT. Geht nun an der CORBUM-Tür vorbei zur IRON-Tür (*9/14*)...

EYES LIE

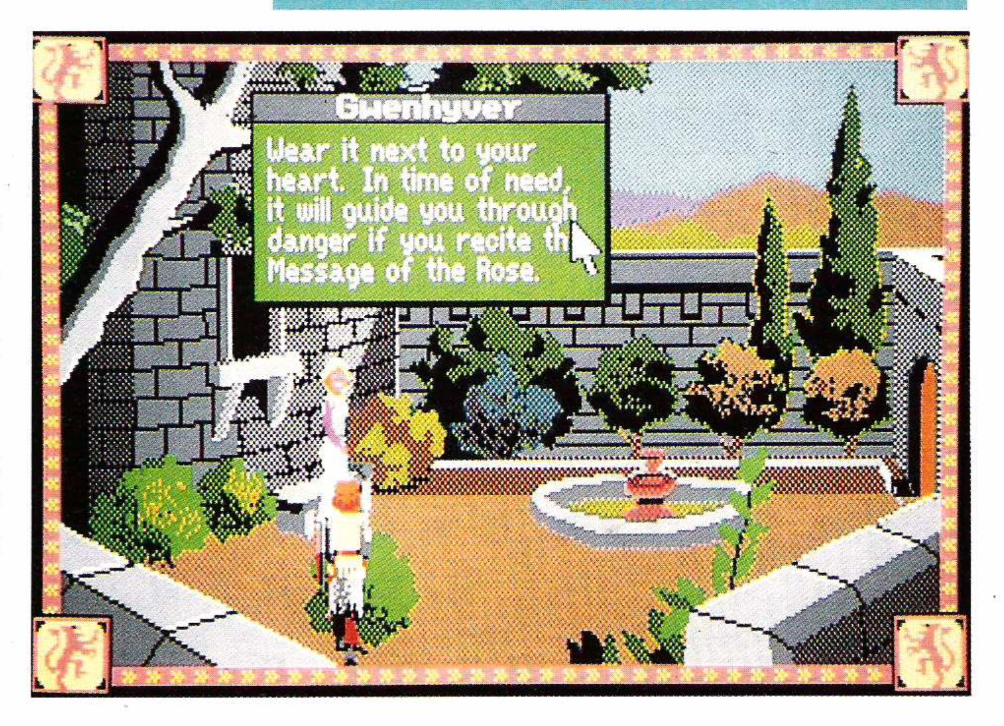
Vom Eingang aus haltet Euch rechts und geht durch die Wand, hinter welcher sich ein kleiner Knopf befindet. Bei Drücken verschließt sich das versteckte PIT nordwestlich des Eingangs. Ein Schritt weiter ist wieder ein PIT, welches eigentlich gar keines ist. Links blinkt nun ein PIT, das im richtigen Augenblick überwunden werden muß, um einen Schritt weiter in Richtung CORBUM zu kommen. Das davorliegende PIT ist einzig und allein Halluzination. Nehmt Euch das CORBUM und geht zurück zu EYES LIE. Von dort dann den Weg nach Osten bis zur Treppe, die Euch nach oben in das zehnte Level führt. Wendet Euch nach links und betretet einen Raum voller Kontaktplatten. In der rechten Ecke befindet sich ein kleiner Knopf, der eine Tür östlich der Treppe (*10/9*) öffnet. Somit ist der Weg zur DEMON CHAMBER frei.

Doch Vorsicht: Nicht zu lange auf einer der Kontaktplatten stehen, denn sonst werdet Ihr erneut ins neunte Level befördert. Wie schon eingehend beschrieben, könnt Ihr nun das FUL YA PIT aufsuchen und das restliche CORBUM hineinwerfen. Der GREY LORD bedankt sich zum letzten Mal.

Jobst Rühe/ mats.



Der Spieler übernimmt die Rolle des King Arthur. In der Einleitungssequenz erfährt man, daß die verbotene Liebe von Arthurs Frau Gwenhyver zum besten Ritter, Sir Launcelot, einen Fluch über das Königreich Camelot gelegt hat. Die Früchte vertrocknen, das Korn stirbt ab, Brunnen und Quellen sind faul, die Leute verlangen nach einem Wunder. Sir Gawaine, Sir Launcelot und Sir Galahad sind nicht wieder zurückgekehrt. Ziel des Spieles ist es, die drei Ritter und den heiligen Gral zu finden, um den Fluch zu beseitigen.



CAMELOT: THE SEARCH

Camelot:

Zunächst schaue ich mich in meinem eigenen Zimmer (*1*) um (*bei Startbild Camelot Return drücken*). Vom Tisch wird der Geldbeutel mitgenommen, dann wird die Rüstung angelegt (*wear clothes*), das Schwert Excalibur und den Schild nehme ich automatisch.

Im Gartenhaus (*2*) finde ich meine Frau Gwenhyver, mit der ich spreche (*talk to Gwenhyver*).
Ich nehme die Rose, die mir in einer schwierigen Situation helfen soll, wenn ich die "Message of the Rose" zitiere, die sich im Handbuch befindet. Nun befrage ich Gwenhyver nach Launcelot und erfahre, daß er sich zur "Lady of the Lake" begeben wollte. Ich küsse Gwenhyver und verabschiede mich von ihr.

In der Schatzkammer (*3*) spreche ich mit dem Schatzverwalter. Ich befrage ihn über Sir Gawaine, erfahre, daß er Gold-, Silber- und Kupfermünzen mitgenommen hat und den Gral in Glastonbury Tor suchen wollte.

Also gebe ich dem Schatzverwalter meinen Geldbeutel und lasse ihn mit allen drei Arten von Münzen füllen (*give purse, fill purse, gold coins, fill purse, silver coins, fill purse, copper coins, take purse*).

Nun gehe ich zu Merlin (*4*). Hier lese ich die Schriftrolle auf dem Tisch, die mir die Information gibt, daß ein Maulesel in Jerusalem von großem Wert ist. Aus der Truhe nehme ich den speziell für mich gebauten Magneteisenstein (*lodestone*), ein Vorläufer des Kompasses.

Bevor ich den Raum verlasse, betrachte ich noch die einzelnen Orte auf der Karte und lese die Informationen.

Nun begebe ich mich in die Kapelle der zwei Götter (*5*). Ich knie nacheinander vor beiden Altären (*kneel*) und gebe jeweils eine Silbermünze (*give coin; mit Maus auf Silbermünze klicken*), woraufhin meine Mission unter einem guten Stern steht.

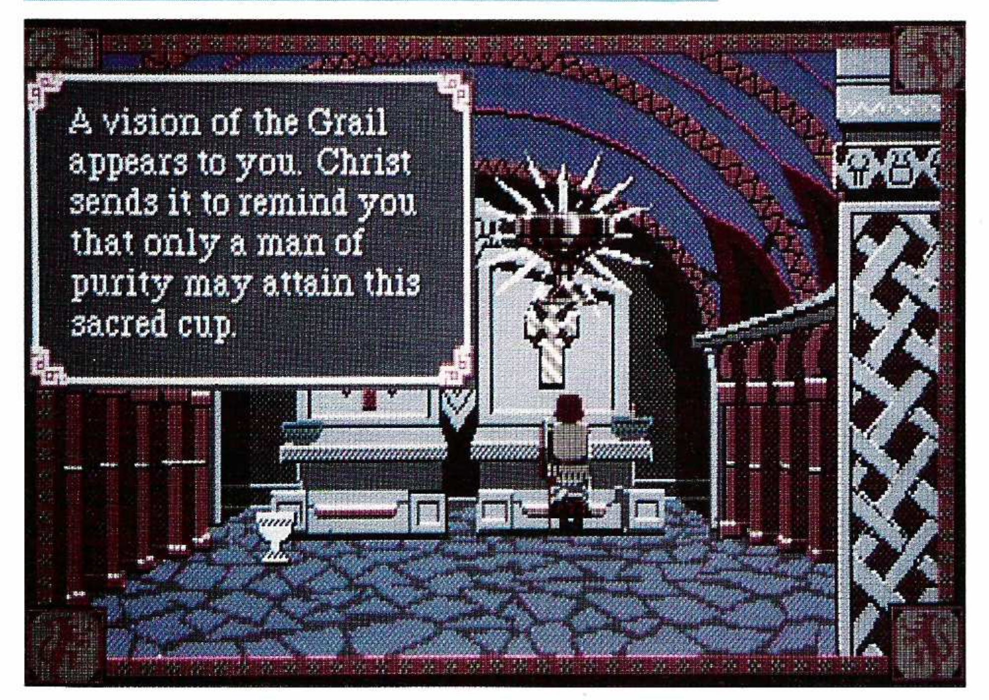
Im äußeren Hof (*6*) stehen vier Wächter, mein Pferd und ein beladener Maulesel.

Den Wächter vorn links befrage ich nach Sir Galahad. Ich erfahre, daß er von Southampton aus in den Nahen Osten gereist ist. Jetzt besteige ich mein Pferd (*mount*) und verlasse die Burg.

Auf der Landkarte wähle ich nun Glastonbury Tor aus, um nach Sir Gawaine zu suchen.

Glastonbury Tor:

Um dorthin zu gelangen, muß ich den gefährlichen Wald durchqueren. Aus einem Schrein kommt eine Gestalt, die um eine Kupfermünze bittet, damit ich passieren kann. Ich zahle und gehe nach Westen. Dem Jäger gebe ich eine Kupfermünze und befrage ihn über Gawaine, den Gral und den verrückten Mönch (*mad monk*). Ich erfahre, daß der Mönch die Ruine von Glastonbury Tor mit verzauberten, sprechenden Steinen umgeben hat. Für eine Goldmünze erhalte ich den Speer, mit dem ich gegen die Keiler im nächsten Bild kämpfen muß.
Ich reite nach Westen. Nun laufen nach-



FOR THE GRAIL

einander drei Keiler auf mich zu. Kurz bevor der jeweilige Keiler das Pferd erreicht, drückt man schnell auf die Spacetaste, und Arthur erschlägt den Keiler.

Dann geht es weiter nach Westen. Eine Krähe warnt mich vor dem bisher unbesiegten Schwarzen Ritter, der auch Sir Gawaine besiegt hat. Auf die Frage, ob ich im Turnier gegen ihn antreten möchte, antworte ich mit "yes". Nachdem die Krähe weggeflogen ist, betrachte ich die Überreste eines Ritters (*examine body*) und finde ein Stück Seide, das sich als ein Ärmel vom Kleid einer Lady entpuppt. Ich nehme den Ärmel mit (*take sleeve*).

Im Osten treffe ich auf den Schwarzen Ritter. Er hat Gawaine gefangengenommen, und um diesen zu befreien, muß ich mit der Lanze gegen den "Black Knight" antreten. Ich antworte "yes", und der Kampf beginnt. Sieger ist derjenige, der den anderen dreimal mit der Lanze aus dem Sattel hebt. Die Lanze wird mit den Tasten 2, 4, 6, 8, der Schild mit den Tasten E, S, D, F bewegt. Nach dem Sieg finde ich im Osten den gefesselten Gawaine.
Ich steige vom Pferd und schneide die Fesseln durch (*cut shackles*). Gawaine warnt mich auch vor dem verrückten Mönch. Da Gawaine sehr schwach ist, helfe ich ihm aufs Pferd (*put Gawaine on horse*), woraufhin er nach Camelot zurückkehrt.

Im Osten treffe ich auf die Waldhexe, die auf einem Steinsockel steht. Um mich passieren zu lassen, verlangt sie einen Gegenstand. Ich gebe ihr den Ärmel, woraufhin sie sich in Lady Elayne verwandelt. Sie war vom Schwarzen Ritter verzaubert worden. Sie folgt ihrem Geliebten Gawaine.

Auf dem Sockel bilden sich mit einemmal Buchstaben. Ich lese den Text (*read inscription*), der mich auf die fünf sprechenden Steine hinweist, die mir den Zugang zur Ruine von Glastonbury Tor versperren. Ich gehe durch das Tor im Nordwesten und finde die fünf Steine.
Nun gehe ich an jeden einzelnen heran. Da sie sprechen können, spreche ich sie nacheinander an (*talk to stone*). Jeder Stein stellt mir ein Rätsel. Bei mehreren Versuchen habe ich 24 verschiedene Rätsel gefunden, deren Lösungen sich im Anhang befinden.

Nachdem die fünf Rätsel gelöst sind, kann ich die Barriere durchbrechen und gelange nach Glastonbury Tor. Ich gehe nach Süden und treffe den verrückten Mönch. Um ihn zu ärgern, muß ich ihn über den Gral befragen. Er läuft dann weg.

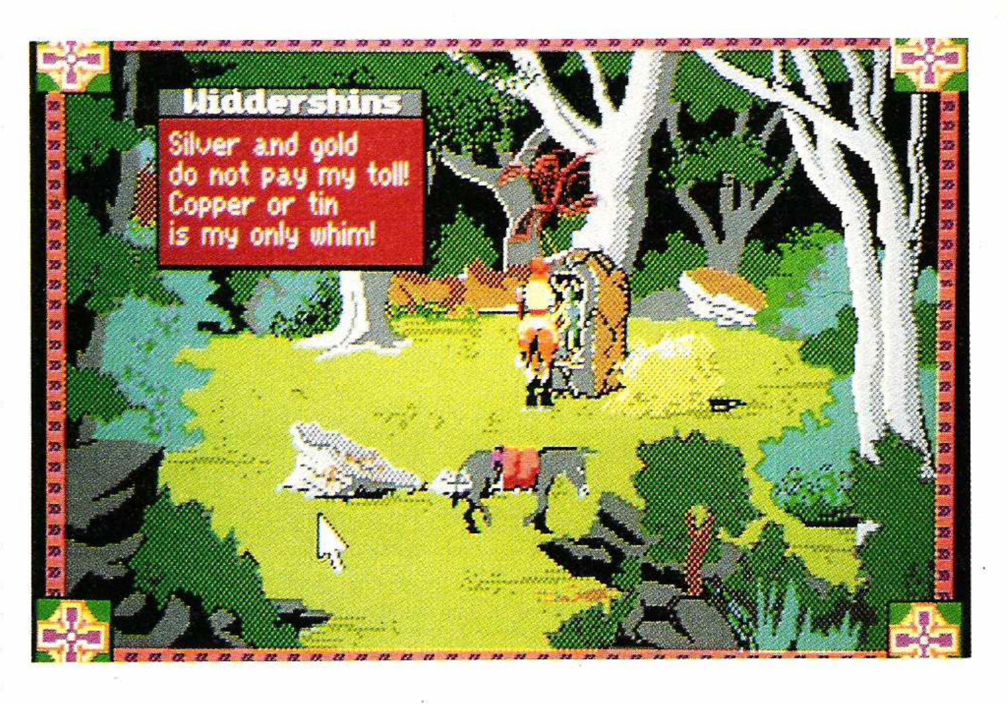
Ich gehe wieder nach Norden und gehe eventuell solange umher, bis ich drei gleichaussehende Mönche sehe. Einer von ihnen ist der verrückte Mönch, der mir nach dem Leben trachtet. Bevor ich mich ihnen nähere, ziehe ich mein Schwert (*use sword*). Sobald sich mir ein Mönch nähert, betätige ich die Spacetaste, die mein Schwert bewegt. Ich muß es solange probieren, bis ich den verrückten Mönch töte.
Drei Gestalten (*Old Ones*) erscheinen und beklagen sich. Sie verlangen eine Wiedergutmachung, ansonsten kann ich Glastonbury Tor nicht verlassen. Im Norden befindet sich ein Altar, auf den ich fünf Silberstücke lege, woraufhin die Old Ones einen Schlüssel als Gegenleistung auf den Altar legen. Mit diesem Schlüssel gehe ich zum Brunnen und schließe das Schloß auf (*unlock lock*). Dann bewege ich die Stange (*move bar*), und der Brunnendeckel öffnet sich. Das Wasser läßt sich trinken, muß aber durchsucht werden (*search water*). Ich finde natürlich nicht den Gral, sondern ein Herz aus Kristall. Nun kehre ich zu den fünf Steinen zurück und gehe nach Süden. Es erscheint erneut die Landkarte. Mein nächstes Ziel ist Ot Moor.

Ot Moor:

Hier kann ich mitten in einem zugefrorenen See ein Schloß sehen. Ich gehe zunächst nach Osten, dann nach Norden und komme an den Rand des Sees. Das Eis ist sehr brüchig, und man schafft es nicht, ohne einen Trick hinüberzugelangen. Da ich die Rose habe, sage ich den Spruch "Love is my shield", und die Blätter der Rose bilden einen sich bewegenden Kreis, der mich beschützt. Am besten klickt man mit der Maus ständig in diesen Kreis. Auf

diese Weise gelangt man durch mehrere Bilder sicher zu dem Schloß der "Lady of the Lake". Ich trete ein und begegne der Lady. Sie hat Launcelot in einem Eisklumpen gefangen. Für ihre Hilfe verlangt sie einen Gegenstand. Ich gebe ihr das Herz aus Kristall. Sie gibt mir den Tip, mit dem Schiff nach Gaza zu fahren und von dort nach Jerusalem zu ziehen, um dort schließlich nach dem Gral zu suchen. Nun muß noch Launcelot befreit werden (*free Launcelot*).

Die Lady führt mich in einen Nebenraum zu einem Baum, an dem sich zehn Blumen befinden. Ich stelle mich vor den Baum. Durch "ask for test" werden mir die Regeln erläutert. Die Lady stellt drei Rätsel, deren Lösung auf eine der zehn Blumen hinweist. Die richtige Blume muß dann jeweils angeklickt werden. Um eine Antwort zu geben, klickt man zuerst einmal auf die gesuchte Blume und dann ein zweites Mal, was das Geben der Antwort auslöst. Die zehn möglichen Rätsel und deren Lösungen befinden sich im Anhang. Nachdem ich alle drei gestellten Rätsel gelöst habe, wird Launcelot befreit und kehrt automatisch nach Camelot zurück. Die Lady befördert mich zurück über den See. Ich gehe nun zweimal nach Westen und erhalte wieder die Landkarte. Mein nächstes Ziel ist Southampton.



Southampton:

Hier angekommen, spreche ich mit dem Hafenmeister (*talk to man*) und frage nach Gaza, dann nach den Fahrpreisen (*ask about fare*). Die Reise nach Gaza kostet drei Goldmünzen (*pay fare to Gaza*). Auf der stürmischen Überfahrt verliere ich meinen ganzen Proviant, was anscheinend nicht verhindert werden kann.

Gaza:

In Gaza bieten mir zwei Personen ihre Hilfe an, ein zwielichtiger Mann namens Jabir ibn Hamid und ein kleiner Junge, Hazm ibn Salim. Da letzterer sich so nett um meinen Maulesel kümmert, folge ich ihm (*follow the boy*) und gelange zu Al Sirat, der mir mitteilt, daß sechs Wächter zwischen mir und dem Heiligen Gral stehen, die mir verschiedene Prüfungen auferlegen werden. Wenn ich sie bestehe, wird mir eine Göttin den Heiligen Gral aushändigen. Das Angebot zu essen und zu trinken nehme ich an. Ich befrage Al Sirat nach folgenden Dingen (*ask about...*): grail / Jerusalem / water / goddesses. Er nennt mir die Namen der sechs Göttinnen und malt mir deren Symbole in den Sand (*Namen und Symbole aufschreiben!*). Nun stehe ich auf und verlasse den Raum. Am Rand der Wüste bietet mir Jabir erneut seine Hilfe an, die ich ablehne (*"no"*). Ich gehe nach Süden, Osten, Süden, Osten und gelange an einen Fluß, neben dem ein Skelett liegt. Da mein Maulesel das Wasser verschmäht, trinke ich auch nicht, denn das Wasser ist vergiftet. Hier treffe ich auch wieder auf Jabir. Um ihn loszuwerden, ziehe ich mein Schwert (*"use sword"*).

Ich gehe nun vorn um das Skelett herum nach Osten, dann nach Norden und gelange zu einem Gebäude in der Wüste. Ich gehe die kleine Treppe hinauf und dann die Stufen hinunter. Das Wasser, das ich hier finde, trinke ich. Danach verlasse ich das Gebäude wieder und gehe zweimal nach Norden zur Stadtmauer von Jerusalem.

Jerusalem:

Das Stadttor ist geschlossen und wird von vier finsteren Gestalten bewacht. Um an ihnen vorbeizukommen, muß ich vier Kupfermünzen bezahlen. Jetzt kann ich nach Westen immer an der Stadtmauer entlang zum nächsten Tor, dem Jaffa Gate, gehen. Durch Zahlung einer Kupfermünze werde ich den lästigen Mann los, der mir den Weg versperrt. Nun kann ich endlich die Stadt betreten.

Leider wird mir hier sofort mein Geldbeutel geraubt. Die Verfolgung des Diebes ist sinnlos, er verschwindet in einer Seitengasse und klettert mit Hilfe eines Seils in ein Fenster im ersten Stock. Ich kehre zu Mohammed zurück, der Gefallen an meinem Maulesel findet (*man denke an Merlins Schriftrolle!*). Um zu Geld zu kommen, verkaufe ich ihm das Tier (*trade mule*). Er gibt mir einen Geldbeutel mit zwei dinars, vier dirhams und 18 fals (*ein dinar = vier dirhams, ein dirham = vier fals*).
Nun gehe ich auf die andere Straßenseite zu Tamra. Ich spreche mit ihr (*talk to Tamra*). Sie erwähnt den gesuchten Galahad und bittet mich, einen von drei angebotenen Äpfeln zu kaufen. Ich bezahle 1 dinar (*eine Goldmünze*) und erhalte den Apfel der Wahrheit. Von nun an werden

die Menschen an dieser Straße gesprächig und teilen mir ihre Sorgen und Wünsche mit. Diese Aufgaben muß ich vollständig lösen, bevor ich zur Tamra zurückkehren kann.

Diese Aufgaben sind zu lösen:

1. Ibrahim ibn Bushir hat seine Frau mit Mari betrogen, die in der ersten Etage von Mohammeds Haus wohnt. Er hat einen Seidenschleier bei ihr vergessen, den er seiner Frau versprochen hat.

2. Fawaz ibn Nafi, der Schlachter, beschwert sich über den starken Fischgeruch.

3. Der Bettler benötigt einen Beutel Holzkohle, um sein Feuer in Gang zu halten.

4. Sarah träumt davon, Lammfleisch zu essen. Der kleine Junge ist hungrig.

5. Tariq ist böse mit seinem Cousin Achmed, der ihm eine Reliquie (*relic*) versprochen hat, sein Versprechen aber nicht gehalten hat.

6. Achmed ibn Yahya benötigt einen Besen, um seine Herberge zu säubern.

7. Nach Lösung dieser Aufgaben taucht vor Mohammeds Haus ein Mädchen auf, dessen Tauben aus dem Käfig geflogen sind.

So werden sie gelöst:

1. Ich gehe zu Farabi ibn Khalid und spreche mit ihm. Er bietet mir u.a. einen Spiegel an, den ich kaufe (*pay*) (*zwei dirhams*). Dann gehe ich vor Mohammeds Haus und rufe Mari (*call Mari*). Ich spreche mit ihr und werfe ihr den Spiegel zu (*throw mirror*). Da sie ihr Fenster wieder schließt, rufe ich sie erneut und bitte sie um den Schleier (*ask for veil*). Diesen bringe ich zu Ibrahim.

2./3. Um den Fischgeruch zu beseitigen, gehe ich zu Tariq ibn Rashid. Ich befrage ihn über seine Waren (*ask about goods*). Für zwei fals kaufe ich die Holzkohle und für einen dirham die Kräuter. Die Holzkohle gebe ich dem Bettler, die Kräuter gebe ich dem Fischhändler Hayyam.

4. Nun kann ich beim Schlachter Fawaz ibn Nafi für sechs fals Lammfleisch kaufen (*ask about lamb/pay*). Dieses bringe ich Sarah. Für einen fals kann man einen "Felafel" kaufen, den man dem hungrigen Jungen gibt.

5. Die Reliquie kann ich für einen dinar bei Ismail ibn Hamid kaufen (*ask about relic*). Man gibt als Namen der Heiligen z.B. Astarte ein. Die Reliquie gebe ich bei Tariq ab und erhalte als Gegenleistung den Besen.

6. Den Besen bringe ich nun zu Achmed (*knock/give broom*). Ich trete ein und werde ordentlich verpflegt.

7. Nun gehe ich zu Ali ibn Abdullah und kaufe Getreidekörner (*einen fals für die Körner, zwei fals für den Beutel*). Ich gehe vor Mohammeds Haus und lege die Körner in den Käfig, woraufhin die Tauben in den Käfig zurückfliegen.

Jetzt gehe ich zu Tamra zurück, die mir den Hinweis gibt, zu Fatima, einer weiteren Wächterin des Grals, zu gehen. Sie gibt mir noch einen Apfel, der mir Stärkung verspricht.
Ich klopfe an die Tür von Fatimas Haus und trete ein. Nun betrachte ich Fatima und spreche dann mit ihr. Sie bietet mir alle Arten von Vergnügungen an. Auf die beiden Fragen, die sie mir stellt, antworte ich "no". Ich kann sie jetzt nach dem Gral und Galahad fragen. Fatima sagt mir, daß mich mein Weg von hier in die Katakomben führt. Um mich dort sicher bewegen zu können, muß ich den Symboltest bestehen. Weiterhin erfahre ich, daß Galahad die Katakomben betreten hat, ohne den Test zu bestehen. Somit hat er nicht das wichtige Geschenk des "hierophant" (= *ein Priester im alten Griechenland*) erhalten. Auf die Frage nach dem Priester (*ask about hierophant*) erfahre ich, daß er alt und weise ist und sich verkleidet hat. Nun geht es daran, den Test zu bestehen (*ask about test*). Bevor ich in den Raum gelassen werde, muß ich Fatima meinen Geldbeutel geben. Es gibt sechs leere Felder und die sechs Symbole der Göttinnen, die mir Al Sirat in Gaza in den Sand ge-



Die Taschen voller Geld: König Arthus deckt sich ein.

malt hat. Man klickt ein leeres Feld mit der Maus an und erhält eine Frage. Wenn man die Antwort gefunden hat, klickt man das entsprechende Symbol der Göttin an und dann das Feld, in das das Symbol hinein soll. Dies macht man solange, bis alle Symbole in den richtigen Feldern sind. Die Fragen beziehen sich auf die sechs Göttinnen. Ich habe 36 verschiedene Fragen gefunden (*siehe Anhang*).

Nachdem ich den Test bestanden habe, verlasse ich das Haus und gehe auf die andere Straßenseite zum Bettler. Er ist der Priester. Ich spreche ihn an (*talk to man*). Durch "open the catacombs" öffnet sich eine Geheimtür in der Mauer. Da ich den Symboltest bestanden habe, gibt er mir ein Geschenk, das Leben retten kann. In den Katakomben gibt es Ratten, deren Biß langsam zum Tode führt. Jeder weitere Biß beschleunigt dies dann. Der Priester gibt mir ein Fläschchen, das ein Elixier (*engl.: elixir!*) enthält, das den Rattenbiß heilt. Man kann das Elixier aber nur einmal verwenden.

Katakomben (*siehe Karte*):

Nun betrete ich die Katakomben und gehe in Raum 3, in dem ein Sarkophag steht. Ich nähere mich von hinten rechts, der Deckel öffnet sich, und eine Hand kommt heraus. Man sollte der Bitte, näherzukommen, noch nicht folgen, sondern dicht genug an das Symbol auf dem Deckel herangehen und diesen untersuchen (*examine lid*). Man erfährt, daß im Sarkophag ein verfluchter Priester liegt, der die Göttin bestohlen hat. Um an den Gegenstand im Sarkophag zu gelangen, muß ich erst in Raum 7 gehen. Über der Mumie links von der Tür befindet sich das Pentagramm, das ich auch auf dem Sarkophagdeckel gesehen habe. Die Mumie trägt ein Halsband. Da die Ratten mich daran hindern, mich der Mumie zu nähern, stelle ich mich rechts neben die Mumie in die Tür und benutze das Schwert, um das Halsband zu bekommen (*take medallion with the sword*). Nun gehe ich in Raum 3 zurück und bewege mich dicht an den Sarkophag heran (*linke Seite*).

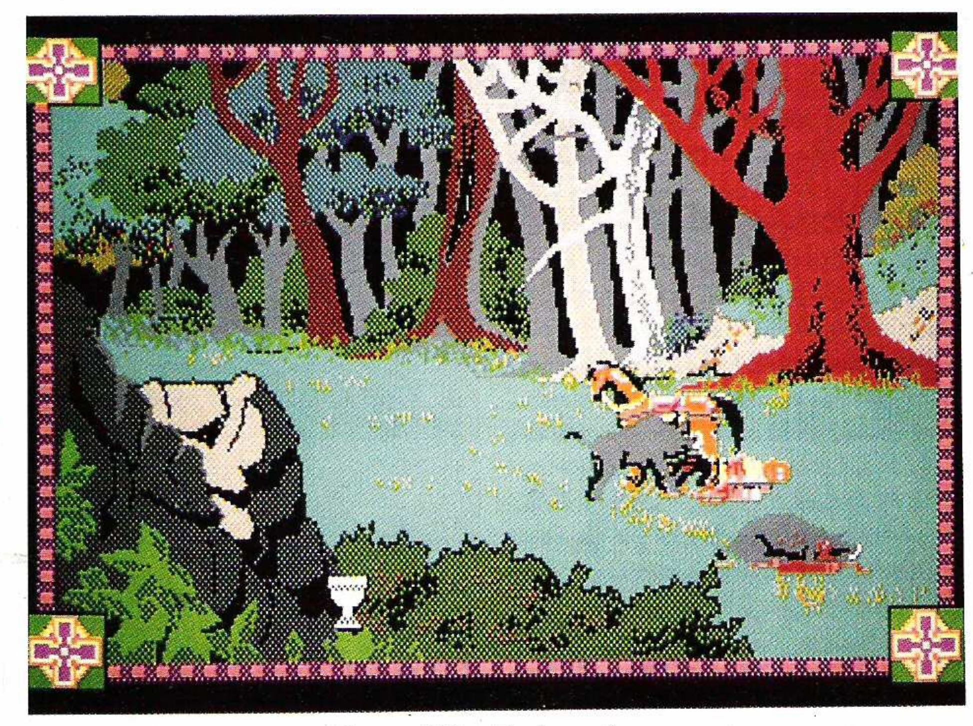
Das Pentagramm auf dem Halsband schützt mich, und ich kann in den Sarkophag hineinsehen. Den goldenen Apfel nehme ich an mich. Jetzt gehe ich in Raum 8, wo ich beim Betreten von einer Ratte gebissen werde. Ich finde den ohnmächtigen Galahad. Da er noch schlimmer dran ist als ich, gebe ich ihm das Elixier (*give elixir to Galahad*). Er erwacht kurz aus seinem Koma und sagt mir, daß ich Aphrodite ihr Geschenk bringen soll.
Ich muß mich beeilen, den Gral zu finden, der mich von den Folgen des Rattenbisses heilen kann.

Die Statue von Aphrodite befindet sich in Raum 5. Ich lege den goldenen Apfel in ihre Hand (*put golden apple in hand*), woraufhin mir Aphrodite den Weg erklärt, um aus den Katakomben herauszufinden. Vorher stellt sie mir allerdings sechs Fragen über Aphrodite (*siehe Anhang*). Nach Beantwortung erhalte ich die Taube, die Aphrodite in der linken Hand hält und erfahre den Weg: West - Ost - Süd - Ost -Süd -Nord. Um den richtigen Ausgang zu finden, benutze ich jedesmal den Magneteisenstein (*use lodestone*), wenn ich einen neuen Raum betrete. Hier der richtige Weg: Ich betrete die Tür hinter der Statue, im nächsten Raum gehe ich geradeaus, dann nach links, nach rechts, zweimal nach links und die Treppe hinauf.

Temple ruines:

Ich gelange in Aphrodites Tempelruine und gehe ein bißchen umher, bis mich ein Sarazene stoppt und zum Kampf auffordert. Nun speichert man sicherheitshalber den Spielstand, ißt den Apfel und nimmt den Helm (*take helmet*). Der Kampf (*eine nicht ganz leichte Actionsequenz*) beginnt automatisch. Die Steuerung des Schwertes erfolgt über den Zahlenblock (*siehe Handbuch*). Zu Beginn des Kampfes weicht man am besten öfter mal aus (*Taste 4, bzw. 6*). Man sollte mit der Middle Attack-Taste (*Taste 6, bzw. 4*) immer dann angreifen, wenn der Sarazene zum Schlag ansetzt. Diese Taktik führt in den meisten Fällen zum Erfolg. Die "great blows" sind nicht so effektiv, weil sie viel Kraft kosten. Viel Glück!

Nachdem ich den Sarazenen besiegt habe, gehe ich zur Treppe, welche nach unten führt, und benutze die Taube (*use dove*). Daraufhin erscheint Aphrodite, die mir



"Leider verloren !" Beim Keilerangriff ist Timing gefragt.

eine letzte Aufgabe stellt, welche ich erfüllen muß, um den heiligen Gral zu finden. Ich gehe ein Bild nach rechts zur mittleren umgestürzten Säule mit rotem Ring, bewege die Säule (*push pillar*) und finde den Heiligen Gral, der mich vom Rattenbiß heilt. Leider erscheint der Dieb erneut und stiehlt mir den Gral. Ich folge dem Dieb, dem es diesmal nicht gelingt zu entkommen, da sein Seil reißt. Vor die Frage gestellt, den Gral zu nehmen und dem Dieb Gnade zu gewähren oder ihn zu töten, entscheide ich mich für die erste Lösung. Ich nehme den Gral, woraufhin der Dieb versucht, mich zu erstechen. Die Kraft des Grals verhindert dies aber; der Dieb wird getötet.

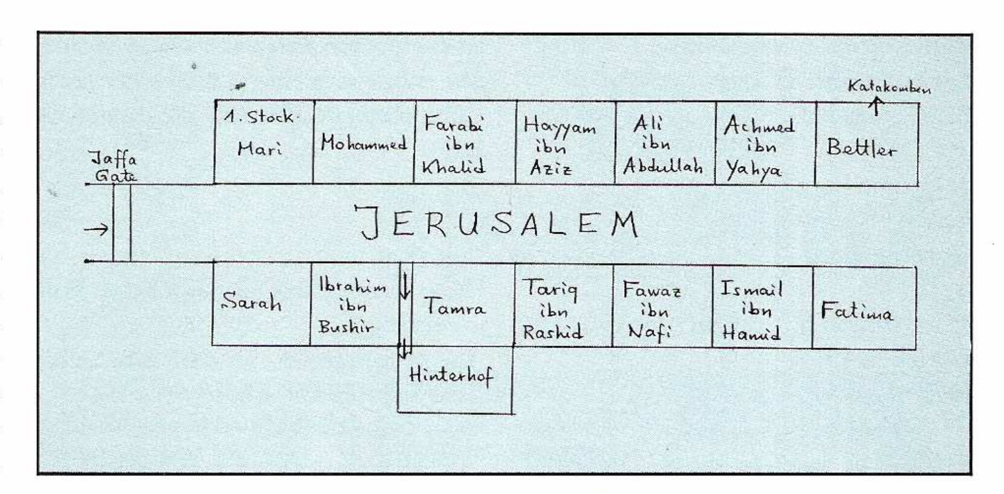
Es folgt die Endsequenz mit der Rückkehr nach Camelot. Camelot ist gerettet, und das Spiel ist gelöst.

Wolfgang Fröde

Anhang 1: Rätsel der fünf Steine

Insgesamt habe ich 24 verschiedene Rätsel gefunden. In dieser Übersicht befindet sich jeweils nur die erste Zeile des Rätsels und dessen Lösung.

1. All about, but cannot be seen, ... Lösung: air
2. Bright as diamonds, ... Lösung: waterfall
3. Each morning I appear ... Lösung: shadow
4. Glittering points ... Lösung: icicle
5. I am only useful when I am full, ... Lösung: sieve
6. I am seen in the water ... Lösung: blue
7. I drive men mad ... Lösung: gold
8. If a man carried my burden ... Lösung: snail
9. If you break me ... Lösung: heart
10. I go around in circles ... Lösung: wheel
11. I'm always hungry, ... Lösung: fire
12. I turn around once, ... Lösung: key
13. Lighter than what ... Lösung: iceberg
14. Lovely and round, ... Lösung: pearl
15. My life can be measured in hours, ... Lösung: candle

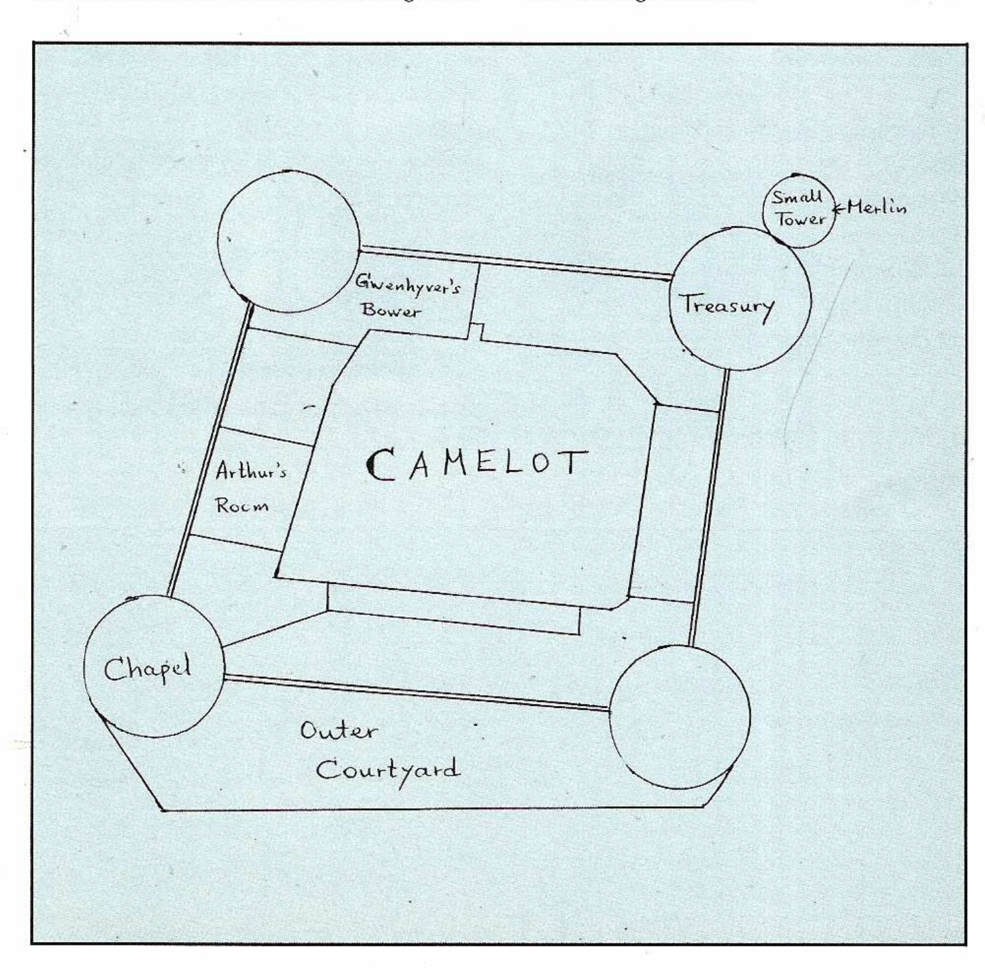


16. Three lives have I. ... Lösung: water
17. To unravel me ... Lösung: riddle
18. Until I am measured ... Lösung: time
19. Weight in my belly, ... Lösung: ship
20. When I am filled ... Lösung: gloves
21. When set loose ... Lösung: arrow
22. When young, I am sweet in the sun ... Lösung: wine
23. You can see nothing else ... Lösung: mirror
24. You heard me before, ... Lösung: echo

Anhang 2: Rätsel der Ice Maiden

Die "Ice Maiden" hat zu jeder der 10 Blumen eine Frage. Hier sind alle 10 Rätsel (jeweils nur die Anfangszeile) und die Lösungen.

1. For its sweet sake, ...
Lösung: true love
Blume: forget-me-not



2. If a dream is abandoned, ...
Lösung: withered hopes
Blume: anemone

3. In time of grief, ...
Lösung: consolation
Blume: poppy

4. It alleviates all pain and sorrows, ...
Lösung: death
Blume: daffodil

5. It can be sweet on the tongue, ...
Lösung: falsehood
Blume: yellow lily

6. Known to the priest ...
Lösung: celibacy
Blume: cornflower

7. Oh it is splendid, ...
Lösung: haughtiness
Blume: sunflower

8. Surrounded by giants ...
Lösung: memories of childhood
Blume: buttercup

9. When light is dim and courage fails, ...
Lösung: hope
Blume: almond blossom

10. Wise are they who seek it, ...
Lösung: truth
Blume: crysanthemum

Anhang 3: Fatimas Aufgaben

Fatima gibt pro Runde sechs Sätze, von denen sich jeweils einer auf eine der sechs Göttinnen bezieht. So sieht die Zuordnung aus:

Astarte:

Her priestesses were famous for their skill in astrology.
Among her other names were Astroarche, Attar-Samayin and Ishtar.
She was the Goddess of Byblos.
She had a great shrine at Aphaca.
King Solomon built a sanctuary in her honor in Jerusalem.

Athene:

The name of her major temple means "virgin-house".
The element of brimstone was associated with her.
According to Greek legends, she was born from the forehead of Zeus.
She was renowned for her wisdom, which was often represented in the form of an owl sitting upon her shoulder.
She was earlier known as a Goddess in the country of Libya.
She was the patron of architects, sculptors, spinners and weavers.

Ceres:

She was renowned as the Lawgiver and her priestesses helped to found the legal system of Rome.
Her sacred women were titled Matronae and ruled Rome for hundreds of years.
To the Romans she was known as Mother of the Harvest.

In Greek, her name was Kore or Demeter.
Her major festival was celebrated on April 19th.
She was a guardian of grains and the field.

Isis:

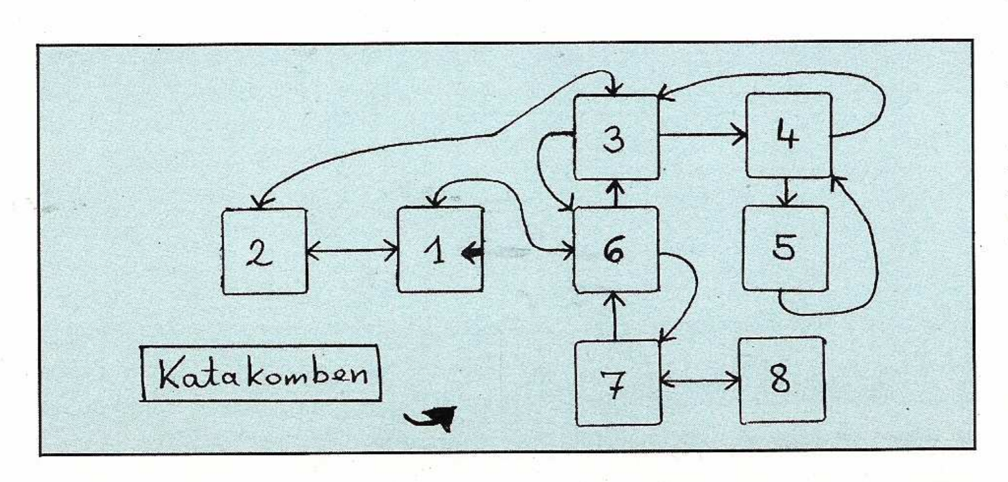
To the Egyptians she was known as Hathor.
She gave birth to the sun and granted immortality to rulers.
The yearly flood of the Nile was caused by the tears she cried.
Another title for her is Giver of Life.
Another title for her is The One Who Is All.
Her priests and servants were known as Pastophori.

Venus:

The Romans knew her by the name of Aphrodite.
Her sacred element is copper.
One of her most important shrines was on the island of Cyprus.
Mirrors are considered her sacred objects.
Her sacred day is Friday on which day her followers would eat fish.
The Morning Star and Evening Star are named for her.

Vesta:

Her sacred fire was tended by six women who took vows of chastity for thirty years.
In the ancient language of Sanscrit, her name means "shining".
She is the Guardian of Innermost Things.
She is the guardian of home and hearth.
She was known to the Romans as Hestia.
Her hearth fire is thought to be the center of the earth.



Anhang 4: Aphrodites Fragen

In den Katakomben stellt Aphrodites Statue sechs Fragen, die jeweils mit einem Wort zu beantworten sind. In mehreren Versuchen habe ich 18 verschiedene Fragen gefunden.

1. In the kingdom of fauna, what represents fertility and is sacred to Aphrodite? Antwort: dove
2. In the kingdom of flora, what represents fertility and is sacred to Aphrodite? Antwort: apple
3. Of what was the statue made that Pygmalion carved? Antwort: ivory
4. To what people was the Goddess well known as Aphrodite? Antwort: Greeks
5. What did Aphrodite give to the statue to reward Pygmalion? Antwort: life
6. What is Aphrodite's sacred number? Antwort: six
7. What is the name of the King who was father to Hippolytus? Antwort: Theseus
8. Where did Pygmalion live? Antwort: Cyprus
9. Who did Aphrodite make to fall in love with Hippolytus after he scorned the Goddess? Antwort: Phaedra
10. Who ended the dispute between Aphrodite and Persephone over Adonis? Antwort: Zeus
11. Who fell in love with Adonis and refused to release him from the Underworld? Antwort: Persephone
12. Who transformed into a boar and killed Adonis? Antwort: Ares
13. Who was dragged to death behind his chariot? Antwort: Hippolytus
14. Whom did Pygmalion worship? Antwort: Aphrodite
15. Whom did Aphrodite love that was killed by a boar? Antwort: Adonis
16. Whose company did Pygmalion disdain? Antwort: women
17. Upon what did Hippolytus ride to go to the hunt? Antwort: chariot
18. Upon whom did Theseus call for vengeance upon Hippolytus? Antwort: Poseidon

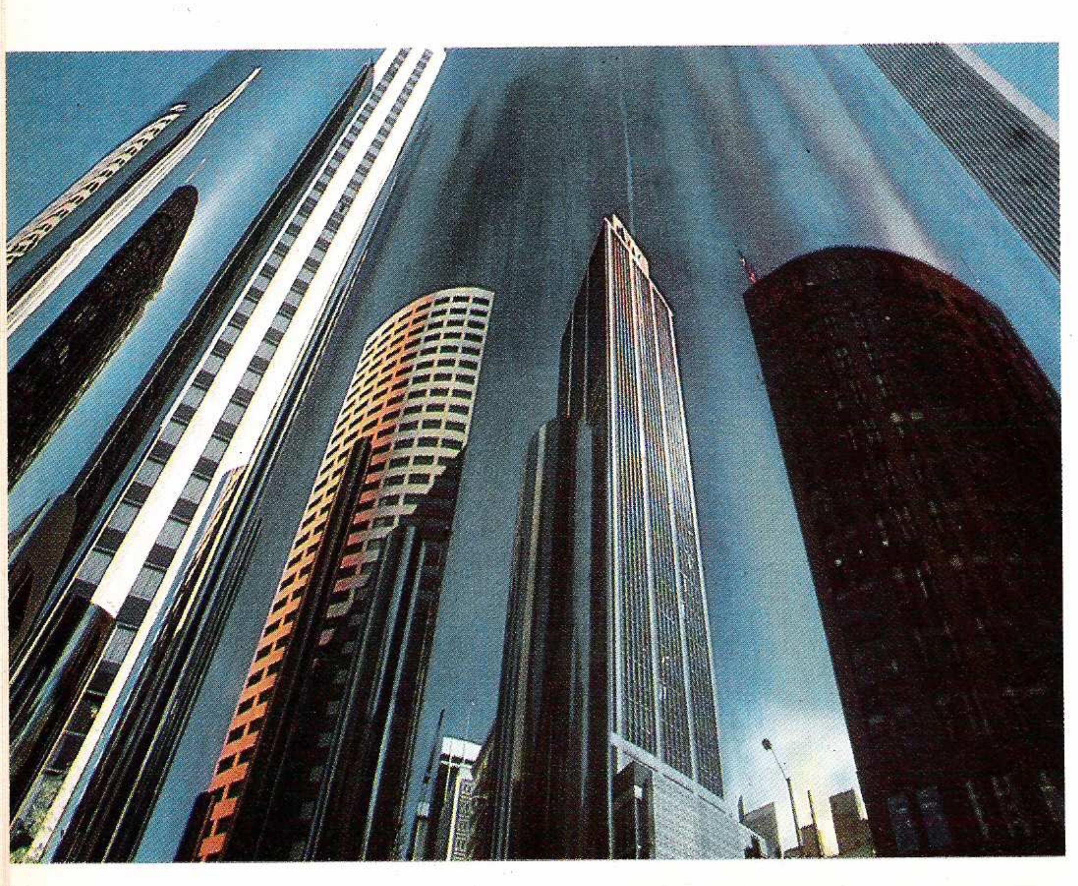
SIM CITY

In der folgenden Kopfnuß habe ich meine Erfahrungen mit dem Simulationsspiel "Sim City" niedergeschrieben. Bekanntlich übernimmt der Spieler in diesem Produkt die Rolle des Bürgermeisters einer von acht wählbaren Städten, die sich fast alle in verschiedenen Ländern der Erde befinden. Sim City hat meiner Meinung nach einen recht hohen Schwierigkeitsgrad (ich spreche hier übrigens von der PC-Version), vor allem dann, wenn man über einen längeren Zeitraum die Stadtbewohner "bei Laune halten" muß. Außerdem hängen viele Dinge, die während des Spiels passieren, vom Zufall und vom Glück ab. Das alles macht es natürlich unmöglich, eine Art Komplettlösung für Sim City zu verfassen, die garantiert, daß alle Aufgaben, die sich dem Spieler entgegenstellen, auch gelöst werden. Trotzdem sind die nun folgenden Tips mit Sicherheit eine Hilfe für jeden eifrigen Sim City-Spieler.

DULLSVILLE:

Dullsville ist ein kleines Städtchen in Amerika. Es ist ziemlich unbedeutend und wächst bis zum Jahr 1900 kaum. Aufgabe des Spielers ist es, Dullsville bis 1930 attraktiv zu machen und auszudehnen. Die größte Schwierigkeit bei diesem Auftrag ist wohl, daß man nur über 5000 Dollar Startkapital verfügt.

Zu dem Zeitpunkt, an dem man die Regierung von Dullsville in die Hand nimmt, ist vor allem die Kriminalitätsrate zu hoch. Deshalb baut man ganz zu Beginn erstmal eine zusätzliche Polizeistation im Südosten der Stadt. Ein anderes Problem von Dullsville ist der überlastete Straßenverkehr. Man vergrößert deshalb das Eisenbahnnetz (legt die Schienen um die Stadt herum) und legt zusätzliche Straßen im Stadtkern an. Die Steuern kann man während der ersten fünf Jahre zwischen fünf und neun Prozent festsetzen. Generell sollte man natürlich darauf achten, daß man das Geld nicht zu schnell im Verlauf des Jahres ausgibt (die Subventionen für die Feuerwehr kann man ruhig auf 60% bis 70% senken). Ab 1905 sollte man die Steuern auf fünf Prozent oder noch weniger reduzieren. Den Polizei- und Verkehrshaushalt setzt man auf 90%. Wenn sich keine Menschen in den neuangelegten Stadtteilen niederlassen wollen, dann tun sie das deshalb nicht, weil die Steuern immer noch zu hoch sind. In diesem Fall reduziert man die Steuern auf zwei bis höchstens fünf Prozent. Man erweitert die Stadtfläche dann nach Nordosten, indem man vor allem Wohnviertel und Einzelhandelszonen ("Commercial Zones") ansiedelt. Dabei sollte man aufpassen, daß diese Zonen (besonders die Wohnsiedlungen) nicht zu nah am Industriegebiet liegen. Überhaupt ist der Industriebereich von Dullsville bis ungefähr 1910 noch ziemlich uninteressant, und deshalb muß man ihn auch innerhalb dieser Zeit nicht erweitern. Die Luftverschmutzung in Dullsville ist sowieso um 1900 schon recht hoch.



Die Bürger fordern nach den ersten zehn Jahren meistens ein Stadion. Dieses sollte man ein Stück außerhalb der Wohngebiete bauen lassen. Ebenso sollte man mehrere Parkanlagen innerhalb der Stadt anlegen. Ohne Stadion und Parkanlagen ist Dullsville schon nach wenigen Jahren wie leergefegt. Bei der Ausdehnung der Stadtfläche nimmt auch die Kriminalität wieder zu. Deshalb sollte man innerhalb der Neu-

baugebiete schon frühzeitig Polizeistationen errichten, da sich dort andernfalls keine Menschen niederlassen. Wenn Ihr gut seit, leben 1915 schon ungefähr zehntausend Einwohner in Dullsville. Ab diesem Zeitpunkt muß auch die Industriezone im Südosten der Stadt vergrößert werden, da sonst die Arbeitsplätze für die Stadtbewohner nicht ausreichen.
1920 gibt es manchmal ein Erdbeben, das zahlreiche Brände verursacht. In diesem Fall versucht man so gut es geht, das Feuer unter Kontrolle zu bringen und dann danach die Brandschäden zu beheben. Ab 1925 melden sich wahrscheinlich erneute Verkehrsprobleme an. Diese kann man innerhalb der letzten fünf Jahre zwar leicht bewältigen, oft aber reichen die Finanzen nicht aus. In diesem Sinne: Sparen, Sparen, Sparen!

SAN FRANCISCO

1906 war in San Francisco bekanntermaßen ein größeres Erdbeben. Neben den vielen Menschenopfern, die damals zu beklagen waren, verursachten zahlreiche Explosionen schwere Brandschäden, die z.B. das gesamte Stromversorgungsnetz zusammenbrechen ließen. Der Spieler steigt kurz vor dem Beben ins Geschehen ein. Als Startkapital hat man 20.000 Dollar zur Verfügung.
Man verstärkt zu allererst die Feuerwehrstationen besonders im Süden und Westen San Franciscos. Vor allem die Ostküste mit den Hafenanlagen und den Industriezonen wird nach dem Erdbeben durch das entstehende Feuer verwüstet.
Nach ungefähr einem Jahr sollte man das Feuer endgültig unter Kontrolle haben. Gleichermaßen ist natürlich darauf zu achten, daß die Stromversorgung (besonders zu den Feuerwehrstationen) funktioniert und gegebenenfalls repariert wird. Solange Ihr Euch noch auf das Feuer konzentriert, könnt Ihr die Zuschüsse für die Polizei auf 70% herabsenken. San Francisco muß selbstverständlich völlig neu aufgebaut werden. Die Steuern erhöht man jetzt schon um ein bis drei Prozent. Ab ungefähr 1908 sollte man mit dem sehr kostspieligen Erneuerungsprozeß der Stadt beginnen. Zuerst konzentriert man sich dabei auf den Industriebereich an der Ostküste. Dazu gehört auch der Hafen, der meistens total zerstört ist und neu aufgebaut werden muß. Schon vor dem Beben war die Kriminalitätsrate besonders an der Ostküste überhöht. Man errichtet dort deshalb zusätzliche Polizeistationen. Wenn sich die Industrie San Franciscos einigermaßen regeneriert hat, kümmert man sich um die Wohnviertel. Hier ist es zunächst am wichtigsten, daß die Stromversorgung in Ordnung gebracht wird. Dann muß das Straßennetz geflickt werden.
Es genügt, wenn man die Straßen nur repariert, neue Straßen müssen in der Regel nicht gebaut werden.

HAMBURG

Im Jahre 1944 übernimmt der Spieler das Bürgermeisteramt in Hamburg. Während des ersten Jahres wird die Stadt von Flugzeugen bombardiert. Bis 1949 soll man das riesige Hamburg mit 20.000 Dollar Kapital wieder aufbauen. Man hat vor dem Luftangriff glücklicherweise noch Zeit, die Feuerwehr duch den Bau neuer Stationen zu verstärken. Besonders im Nordwesten ist dies wichtig. Sobald der erste Brand ausgebrochen ist, hat man alle Hände voll zu tun. Man bringt das Feuer unter Kontrolle und achtet darauf, daß die Stromversorgung aufrechterhalten wird. Das allein ist schon schwierig genug, wenn man bedenkt, wie groß Hamburg ist.
Damit der Verkehr nicht auch noch zusammenbricht, kümmert man sich gleichzeitig um Straßenreparaturen. Steuern solltet Ihr so niedrig wie möglich festsetzen (am besten unter fünf Prozent). Ab spätestens 1946 beginnt der Wiederaufbau. Die Kriminalität nimmt in dieser Zeit im Nordosten und im Südwesten stark zu. Man begegnet ihr mit dem Bau neuer Polizeistationen. Dummerweise verlangen die Bürger meistens schon sehr früh einen Flughafen, der natürlich viel Geld verschlingt. Die Finanzierung wird ein großes Problem, denn man muß Hamburg durch niedrige Steuern unbedingt attraktiv halten, da andernfalls sehr viele Menschen wegziehen. Damit Euch aber das Geld nicht zu schnell knapp wird, könnt Ihr die Subventionen für die Feuerwehr (natürlich erst dann, wenn Ihr das Feuer unter Kontrolle gebracht habt) auf 70% reduziern.

BERN

Innerhalb von zehn Jahren soll das Verkehrsnetz von Bern erweitert werden. Der Verkehr nimmt nämlich innerhalb der Stadt stark zu. Leider ist es unmöglich, dem Problem mit dem Bau zusätzlicher Straßen beizukommen, denn die Gebäude im Stadtinnern stehen zu dicht aneinander. Bern muß deshalb total umstrukturiert werden. Auch dafür stehen 20.000 Dollar Startkapital zur Verfügung.
Am meisten sind die Wohnviertel westlich des Flusses von der Verkehrsüberlastung betroffen. Dort beginnt man 1965 zuerst das Eisenbahnnetz zu vergrößern. Gleichzeitig müssen zusätzliche Straßen im Stadtkern gebaut werden. Da jedoch dazu oft kein Platz mehr vorhanden ist, kommt man nicht daran vorbei, ein paar Gebäude abzureißen. Die Wohnfläche darf aber um keinen Preis verkleinert werden. Ihr müßt also die abgerissenen Häuser durch den Bau von neuen Häusern ersetzen. Außerdem sollte man im Westen mehrere Polizeistationen errichten. Die eigentliche Stadtfläche sollte man nur dann vergrößern, wenn die Bevölkerung stark genug wächst (dazu müssen die Steuern gesenkt werden) und ihr wirklich genügend Geld zur Verfügung habt.
Die Steuern setzt man zwischen vier und sieben Prozent fest. Den Haushalt für die Feuerwehr kann man auf 80% herabsenken, falls nicht gerade, wie es innerhalb der ersten fünf Jahre manchmal vorkommt, ein Flugzeug abstürzt.

TOKYO

Die japanische Hauptstadt Tokyo wird im Jahre 1957 von einem Monster angegriffen. Das Monster wird von der großen Umweltverschmutzung angezogen, die hauptsächlich durch das Industrieviertel im

Westen Tokyos entstanden ist. Der Spieler greift erst kurz bevor das Monster auftaucht in das Spielgeschehen ein. Zuerst baut man im Süden Tokyos eine Feuerwehrstation. Im Nordwesten und im Süden der Stadt müssen zusätzliche Polizeistationen errichtet werden, da dort die Kriminalität stark zunimmt.

Das Monster wird sich zunächst auf die Industriezone stürzen. Es kommt zu Explosionen und zahlreichen Bränden. Versucht, so gut es geht, das Feuer einzudämmen und die Stromversorgung aufrechtzuerhalten. Gleichermaßen muß man sich um den ohnehin schon überlasteten Verkehr kümmern, indem man dafür sorgt, daß zerstörte Straßen schnellstmöglich repariert werden. Als Warnung sei hier schon mal erwähnt, daß man natürlich bei so vielen Aufgaben, die gleichzeitig erledigt werden müssen, leicht die Übersicht verliert. Erst wenn sich das Monster verzogen hat, beginnt man mit dem Wiederaufbau der Industriezone. Die Steuern sollte man dann auf unter acht Prozent senken. Der Haushalt für Feuerwehr, Polizei und Verkehr darf nicht gekürzt werden. Ihr habt mit rund 20.000 Dollar bis 1962 Zeit, Tokyos Industriegebiet wieder so aufzubauen, wie es vor dem Monsterangriff ausgesehen hat. Dazu wäre lediglich noch zu sagen, daß ihr ein paar der freigewordenen Stellen, die durch die Brände entstanden sind, auch dazu nutzen könnt, den Verkehr im Stadtkern zu entlasten, indem ihr zusätzliche Straßen anlegt.

DETROIT 1970

Hier übernimmt der Spieler die Rolle des Bürgermeisters von Detroit. Zu dieser Zeit ist die Kriminalität in der Stadt extrem hoch. Detroit, bekannt für seine Autoindustrie, befindet sich in einer krisenähnlichen Situation: Die Konkurrenz im Ausland nimmt stark zu, die Industrie in Detroit kann mit den technischen Entwicklungen kaum mithalten. Aus diesem Grund besteht die Hauptaufgabe des Spielers darin, die Kriminalität innerhalb der Stadt zu senken und danach die Industriezonen zu erweitern. Dazu verfügt man am Anfang über 20.000 Dollar Startkapital und hat zehn Jahre Zeit. Man beginnt damit, auf der Karte nach den Gebieten zu sehen, in denen die Kriminalität besonders hoch ist, um daraufhin an diesen Stellen Polizeistationen zu errichten. Außerdem muß das Straßennetz im Nordosten und im Stadtzentrum erweitert werden. Spätestens ab 1975 sollte man sich dann ganz auf die Industriezonen konzentrieren. Es müssen im Norden und im Südwesten zusätzliche Baustellen für Industrieanlagen errichtet werden. Außerdem muß gewährleistet sein, daß das Straßen- und Eisenbahnnetz so erweitert wird, daß es in die Neubaugebiete hineinreicht. Manchmal muß auch noch ein zusätzliches, leistungsstarkes Atomkraftwerk gebaut werden, da andernfalls die Stromversorgung überlastet ist.

Die Steuern reduziert man schon sehr früh auf fünf Prozent, und den Haushalt der Feuerwehr kürzt man auf ungefähr 70%. Falls es zu einem Flugzeugabsturz kommen sollte (das passiert dummerweise fast ausschließlich über dem Stadtzentrum), müßt Ihr vor allem darauf aufpassen, daß sich das Feuer nicht ausbreiten kann, und daß der Haushalt für die Feuerwehr angehoben wird.

BOSTON

Schon viel realistischer als in Tokyo, aber genauso anspruchsvoll ist die Aufgabenstellung in Boston. Dort explodiert nämlich im Jahre 2010 ein Atomreaktor im Süden der Stadt. Dadurch wird ein Großteil der Stadtfläche radioaktiv verseucht. Aufgabe des Spielers ist es, die betroffenen Wohnsiedlungen innerhalb von fünf Jahren und mit 20.000 Dollar Startkapital umzusiedeln, und die Lage unter Kontrolle zu bringen. In ganz Boston ist schon am Anfang die Kriminalitätsrate sehr hoch, es müssen deshalb mehrere Polizeistationen errichtet werden. Nach dem Reaktorunfall ist natürlich zunächst einmal kein Strom mehr da. Man muß deshalb ein neues Kraftwerk im Südosten bauen. Dann beginnt man damit, die Gebäude in den verseuchten Gebieten abzureißen und dafür neue im Norden Bostons aufzubauen. Die Steuern sollte man während der ganzen fünf Jahre unter sieben Prozent festsetzen. Dabei sollte man den Haushalt für Polizei, Feuerwehr und Verkehr keinesfalls kürzen. Ein weiteres Problem in Boston ist die Verkehrsüberlastung im Nordwesten. Dort müssen unbedingt zusätzliche Straßen gebaut werden. Außerdem müßt Ihr das Eisenbahnnetz gewaltig erweitern. Oft ist es dabei wirkungsvoll, die Schienen parallel zu den Straßen zu legen. Ihr werdet schnell feststellen, wie schnell man die 20.000 Dollar allein zur Beseitigung der Verkehrsüberlastung ausgegeben hat.

RIO DE JANEIRO

Im Jahre 2047 wird Rio de Janeiro von einer Umweltkatastrophe heimgesucht.

Durch den Treibhauseffekt verändert sich das Klima im Polargebiet so stark, daß große Mengen Eis schmelzen und dadurch der Meeresspiegel ansteigt. Das ist der Grund dafür, daß Rio de Janeiro von Überschwemmungen bedroht ist. Der Spieler hat 20.000 Dollar Kapital zur Verfügung und soll innerhalb von zehn Jahren die Flut unter Kontrolle bringen und die Stadt wieder aufbauen. Bei Spielbeginn müssen zunächst zusätzliche Polizeistationen im Nordwesten und an der Süd- und Ostküste gebaut werden. Die Luftverschmutzung in Rio ist deshalb so hoch, weil vor allem Kohlekraftwerke in Gebrauch sind. Ein paar von ihnen solltet Ihr durch Atomkraftwerke ersetzen, denn diese bringen neben einer geringeren Verschmutzung auch mehr Leistung. Die Steuern dürfen nie höher als sieben Prozent liegen. Die Subventionen für Polizei, Feuerwehr und Verkehr sollten während der gesamten Spielzeit nicht gekürzt werden. Die Überschwemmungen werden im Südwesten beginnen. Durch die Katastrophe werden auch viele Straßen zerstört. Da der Verkehr in Rio de Janeiro ohnehin überlastet ist, muß man diese schnellstmöglich reparieren oder mindestens Umgehungsstraßen errichten.

Durch die Überschwemmungen wird auch die Stadtfläche verkleinert. Deshalb muß

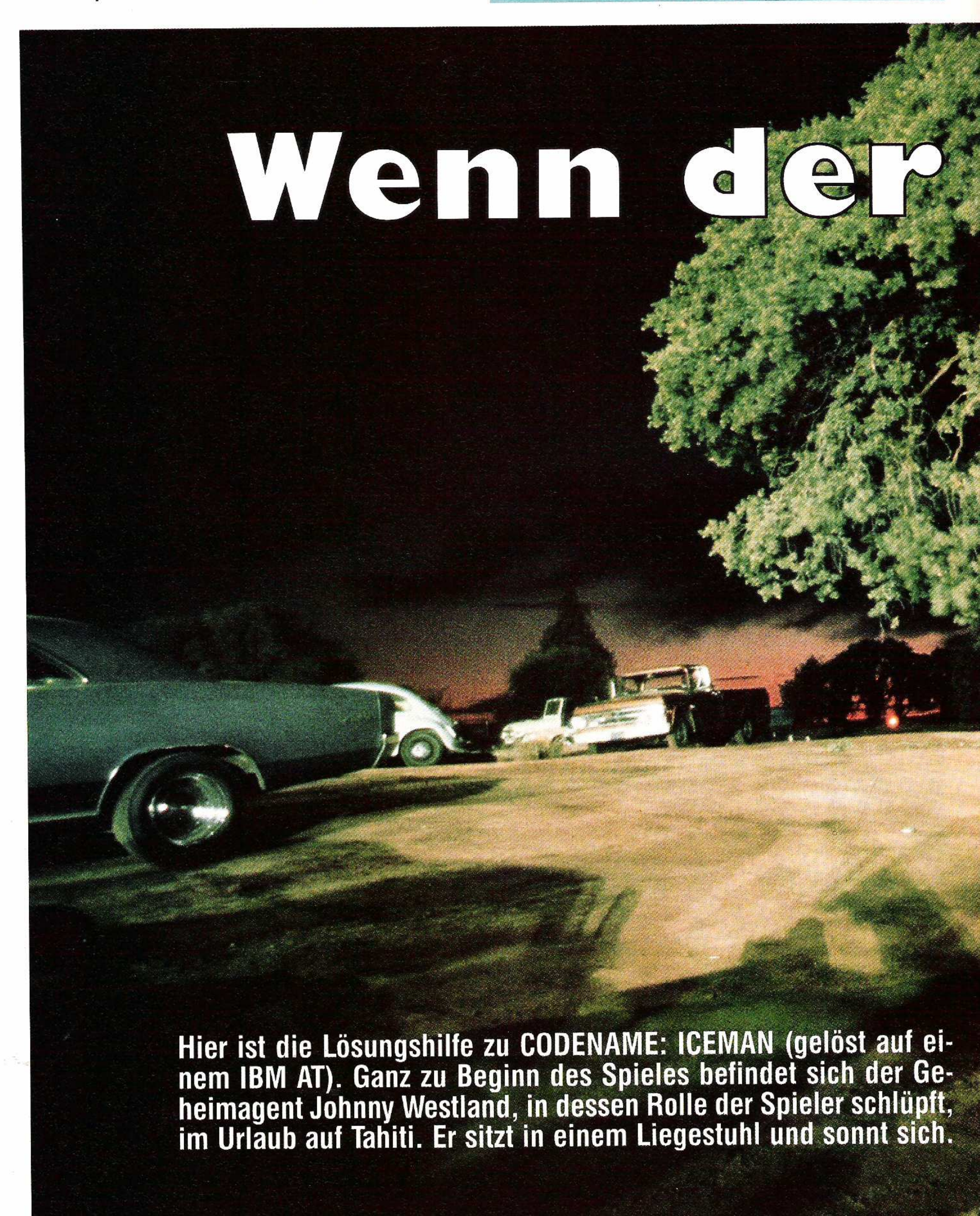
man Rio de Janeiro unbedingt ins Landesinnere (in diesem Fall nach Westen) ausdehnen und so die verlorenen Siedlungsgebiete ersetzen. Die neuangelegte Zone sollte über ein eigenes Kraftwerk verfügen. Außerdem muß natürlich ein Verkehrsnetz (sowohl Straßen als auch Eisenbahngleise) für dieses Gebiet entworfen werden. Als Bürgermeister hat man hier sicher wieder alle Hände voll zu tun. Übrigens werden nach meinen Erfahrungen nicht die Finanzen das größte Problem sein, sondern die Zeit.

DIE EIGENE STADT

Das Schöne an Sim City ist, daß man nicht immer nur auf die vorgegeben Städte des Programms zurückgreifen muß, sondern daß man sich auch eine ganz eigene Stadt aufbauen kann. Das Programm erstellt dazu zunächst eine Landschaft, die durch den Zufallsgenerator geformt wird. Ungefähr ein Fünftel der Landschaftsfläche sollte Wasser sein. Im Optimalfall liegt das Wasser ganz am Rand, so daß eine Art Küste entsteht. Außerdem sollten große Flüsse das Land in zwei oder mehrere Hälften Teilen. Alle Bauplätze, die am Wasser liegen, sind nämlich im Verlauf des Spiels am meisten wert. Wohnviertel (liegen am besten in Flußnähe), Einzelhandelszonen und Industriegebiete sollten getrennt voneinander angesiedelt werden. Die Industriezone legt man am besten an die Küste. Später kann man dort nämlich einen Hafen bauen, der von der Industrie genutzt werden kann.
Die Wohnviertel und Einzelhandelszonen (letztere sollten zwischen Industrie- und Wohnsiedlungen liegen) bilden den Stadtkern. Im Verlauf des Spieles benötigen die "Commercial Zones" einen Flughafen. Diesen legt man etwas außerhalb der Stadt an (möglichst in großer Entfernung zu den Wohngebieten, da Flughäfen genauso wie Kraftwerke und Industrieanlagen die Luftverschmutzung stark erhöhen).
Entscheidend für das Wachstum der Stadt ist der Verkehr. Man sollte die Straßen gitterartig und auf keinen Fall zu dicht beieinander anlegen. Besonders zu größeren Gebäuden (z.B. Stadion und Flughafen) lohnt es sich, Straßen und Schienen parallel zu bauen. Das Schienennetz sollte vor allem das Industrieviertel abdecken und außen um die Stadt herumführen. Es muß nicht so dicht angelegt werden, wie das Straßennetz.
Das Stadion sollte immer ein Stück außerhalb der Stadt in der Nähe der Wohnviertel liegen. Polizei- und Feuerwehrstationen werden in der ganzen Stadt gleichermaßen benötigt. Vor allem die Kriminalität muß durch den Bau solcher Einrichtungen vermindert werden, da andernfalls keine Einwohner mehr zuziehen. Große Parkanlagen machen Städte für den Bürger attraktiver. Allerdings lohnt es sich nicht, in jede winzige Baulücke einen Park zu setzen. Die Steuern sollte man in den ersten Jahren sehr niedrig halten (unter fünf Prozent). Später kann den Prozentsatz ungefähr alle fünf Jahre erhöhen, 14% sollten aber nie überschritten werden.
Der Haushalt für Polizei, Feuerwehr und Verkehr sollte grundsätzlich nur dann gekürzt werden, wenn man in einer schweren finanziellen Krise steckt. Ach ja, und noch etwas: Falls Ihr irgendwann einmal knapp bei Kasse seid, haltet Ihr einfach "SHIFT" gedrückt und gebt FUND ein. Siehe da, schon habt Ihr 10.000 Dollar mehr in der Kasse ! Sobald man aber diesen Cheat benutzt, bekommt man bei er Endwertung Punkte abgezogen, insofern ist diese Methode nur bedingt zu empfehlen. Und nicht nur das: Man sollte diesen Cheat nicht zu oft anwenden...

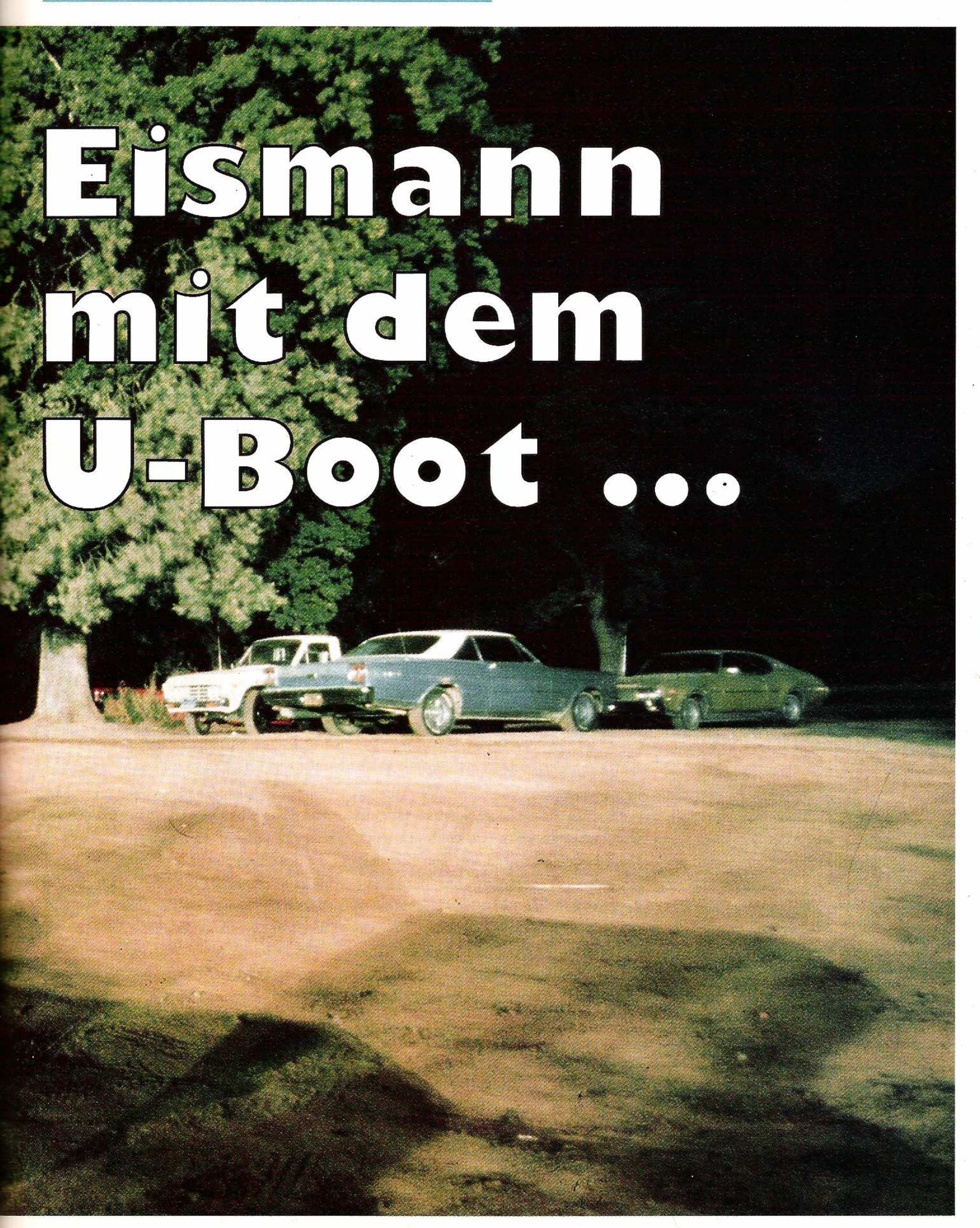
Hannes Kruppa

Wenn der



Hier ist die Lösungshilfe zu CODENAME: ICEMAN (gelöst auf einem IBM AT). Ganz zu Beginn des Spieles befindet sich der Geheimagent Johnny Westland, in dessen Rolle der Spieler schlüpft, im Urlaub auf Tahiti. Er sitzt in einem Liegestuhl und sonnt sich.

Eismann mit dem U-Boot ...



Er nimmt die Zeitschrift vom Tisch und blättert sie durch (*take the magazine*). Johnny liest einen Artikel über Tunesien. Tunesien gewinnt wegen der Ölknappheit eine große politische Bedeutung. Die beiden Großmächte streiten und verhandeln zur Zeit um das Öl dieses Landes.

Johnny steht auf (*stand up*) und geht nach links. Dort spielt er zusammen mit drei anderen Urlaubern Volleyball (*play*). Nach einiger Zeit fliegt der Ball ins Wasser. Eines der Mädchen versucht, ihn zurückzuholen. Sie geht ins Wasser und bleibt für einige Zeit verschwunden. Plötzlich hört Johnny einen Hilferuf. Er schwimmt ein Stück hinaus (*einfach ins Wasser gehen*) und schafft es, das ohnmächtige Mädchen an den Strand zu ziehen. Nun wendet er die Erste-Hilfe-Techniken aus dem Handbuch an (*shake and shout, call for help, establish the airway, ...*). Endlich erscheint ein Arzt, der sich um das Mädchen kümmert.

Man geht zurück nach rechts und nimmt das T-Shirt vom Stuhl (*take the shirt*). Johnny betritt das Rezeptionsgebäude (*open the door*) und unterhält sich dort mit der Dame am Empfangsschalter (*look at the woman, talk to the woman*). Man erhält hier den Schlüssel zur Ferienhütte (*take the key*). Nachdem Johnny das Schild an der oberen Wand genauer unter die Lupe genommen hat (*direkt davor stellen: look at the sign*), betritt er die Bar. Hier kauft er dem Fräulein mit den braunen Haaren (*sie sitzt alleine an einem der Tische*) ein Glas Champagner (*buy the woman a drink*). Anschließend fordert er sie zum Tanz auf (*look at the woman, dance*). Nach einer kurzen Zeit beendet Johnny den Tanz (*stop*). Er fragt das Fräulein nach ihrem Namen (*ask for name*) und setzt sich daraufhin zu ihr an den Tisch (*sit down*).

Stacy (*so heißt die Dame*) bittet Johnny, sie nach Hause zu begleiten (*yes*). Vor der Haustür entschließt er sich, noch für eine Weile mit Stacy ins Haus zu gehen (*kiss, yes*). Drinnen setzt sich Johnny auf das Bett (*sit down*) und unterhält sich mit Stacy (*talk to Stacy*). Er erfährt so, daß sie einen besonderen Ohrring verloren hat. Johnny bleibt noch etwas länger (*sechsmal kiss*). Am darauffolgenden Morgen wacht Johnny allein in Stacys Bett auf. Stacy selbst ist verschwunden. Auf dem Tisch entdeckt er eine Nachricht (*stand up, take the note, read the note*), aus der er entnehmen kann, daß sie frühzeitig abreisen mußte. Draußen am Strand vor Stacys Hütte findet Johnny den gesuchten Ohrring im Sand (*look at the sand, look at the glimmer, take the earring*). Er bemerkt, daß der Ohrring hohl ist (*look at the earring*) und trennt deshalb den Edelstein aus seiner Fassung (*open the earring*). Im Innern findet Johnny einen Mikrofilm (*look in the earring*), den er sogleich einsteckt (*take the microfilm*). Nun betritt Johnny seine eigene Ferienhütte.

In der Tasche eines Anzuges, der im Kleiderschrank hängt, findet er ein Notizbuch (*open the closet, look in the closet, search the pocket, take the book, close the closet*). Aus der Schublade des Nachttisches holt er das Kleingeld und den Ausweis (*open the drawer, take the change, take the ID card, close the drawer*). Vor dem Rezeptionsgebäude wirft er das Kleingeld in den Zeitungsautomaten (*deposit the money*). Johnny erfährt dadurch von der aktuellen politischen Lage. Eine Gruppe radikaler Terroristen, die von der UdSSR unterstützt wird, hat einen amerikanischen Botschafter gefangengenommen. Die Terroristen fordern 10 Millionen Dollars Lösegeld, um Waffen kaufen zu können. Wenn ihre Forderungen nicht innerhalb 30 Tagen erfüllt werden, würden sie den Botschafter töten. Der amerikanische Präsident hat daraufhin verdeutlicht, daß die USA nicht zögern werde, militärisch einzugreifen, wenn der Botschafter nicht unverletzt davonkomme. Die UdSSR und die USA haben in den letzten Wochen ihre Flotten ins Mittelmeer verlegt; die Lage ist gespannt.

Nun betritt Johnny das Gebäude (*open the door*). Am Empfangsschalter erhält er eine wichtige Nachricht (*take the message*). Johnny soll sich unverzüglich bei General Braxton melden (*read the message*). Er benutzt das Telefon in seiner Ferienhütte, (*use phone*) um den General anzurufen (*Nummer: 1-202-555-2729, Johnny Westland*). Der General befiehlt, den Urlaub sofort abzubrechen und nach Washington zu fliegen. Deshalb bucht man eine Fähre zum nächsten Flughafen (*use the phone, 555-6969, talk about the transport to the airport*). Das Boot legt direkt vor dem Rezeptionsgebäude an. Mit dem Flugzeug fliegt Johnny von Tahiti nach Washington. Am Ausgang des Flughafens wartet er einen Moment, bis die Staatskarosse erscheint. Dem Chauffeur zeigt man den Ausweis (*show the ID card to the man*). Johnny wird daraufhin zum Pentagon gefahren. Dort zeigt er wieder den Ausweis vor (*show the ID card to the man*) und benutzt dann den Aufzug (*push the button*). Oben wartet bereits ein Polizeibeamter, der Johnnys Ausweis aufbewahrt (*give the ID card to the officer*).

Nun betritt man den Konferenzsaal (*open the door*). Hier erhält Johnny Informationen über seine Mission. Sein Auftrag besteht darin, den amerikanischen Botschafter in Tunesien zu befreien. Johnny soll mit dem Atom-U-Boot USS Blackhawk dorthin fahren. Er erfährt, daß er am Zielort Kontakt mit einer CIA-Agentin aufnehmen soll (*sie wird als Einheimische getarnt sein*), von der er eine Karte erhalten wird. Johnny erkennt anhand der Fotos, daß nur Stacy die besagte Agentin sein kann. Der Commander empfiehlt außerdem, sich die Ziffern 1,3 und 4 zu merken. Bevor Johnny den Konferenzsaal verläßt, nimmt er den Briefumschlag (*er enthält die genauen Instruktionen für die Mission*), der auf dem Tisch liegt, mit (*stand up, take the envelope*). Als Johnny den Polizeibeamten um den Ausweis bittet (*take the ID card*), erhält er zunächst den Ausweis eines anderen. Diesen gibt man gleich wieder zurück und bekommt dafür den richtigen (*give the ID card to the officer*). Er fährt mit dem Aufzug nach unten (*push the button*) und verläßt das Pentagon. Nach ei-

nem kurzen Flug landet Johnny in Pearl Harbor. Am Ausgang des Flughafens wartet schon eine Limousine. Dem Chauffeur zeigt Johnny den Briefumschlag (*talk to the man, yes, yes*). Johnny wird direkt vor dem Atom-U-Boot abgesetzt. Man steigt auf das Deck, salutiert zur Flagge, (*salute the flag*) und danach dem Unteroffizier (*salute the officer*). Johnny bittet vorschriftsgemäß um Erlaubnis, an Bord kommen zu dürfen (*request permission to come aboard*). In seiner Kajüte angelangt, öffnet Johnny die Schreibtischschublade und findet darin eine Schieblehre (*open the drawer, take the vernier caliper, close the drawer*). In dem Bücherfach darüber (*open the shelf*) findet er ein Dechiffrierbuch (*take the book, close the shelf*). Johnny verläßt die Kajüte. Der Captain schickt ihn auf die Brücke. Wie man die USS Blackhawk navigiert und handhabt, ist im Begleithandbuch genau beschrieben. Dennoch sind nicht alle Befehle, die der Captain gibt, erläutert. Die folgenden Zeilen sind folglich als Ergänzungen zum Handbuch anzusehen.

"Hold her steady" "Steady as she goes" "Maintain current course/speed/heading/depth" "Steady" ...bedeutet, den Kurs, die Geschwindigkeit und die Tauchtiefe stabilzuhalten.

"Prepare for dive sequence. Acknowledge Green Board": Nach diesem Befehl werden alle Luken geschlossen (*close the hatches*) und der Captain unterrichtet, daß alles zum Tauchen bereit ist (*green board*).

"Acknowledge/Report when depth attained": Wenn das Boot die geforderte Tiefe erreicht hat, wird der Captain unterrichtet (*depth attained*).

"Sonar contact": Wenn diese Meldung öfters hintereinander aufblinkt, wird das Sonar-System eingeschaltet.

"Surface" ...bedeutet, auf 35 Fuß aufzutauchen.

Nachdem Johnny die USS Blackhawk aus dem Hafen herausmanövriert hat, betritt er die Kajüte des Captains (*stand up*). Dort öffnet Captain Hawkins einen Safe, in dem sich ein Koffer mit einem Zahlenschloß befindet. Man gibt dem Captain die Zahlen 1,3 und 4 als zweiten Teil der Kombination an (*134 eingeben*). Im Koffer befindet sich der Briefumschlag (*take the envelope*). Bevor Johnny ihn öffnet (*open the envelope*), fragt er den Captain nach der Kombination des Safes und nach dem ersten Teil der Kombination des Koffers (*ask about the combinations*). Der Briefumschlag enthält die genauen Anweisungen und Befehle für die Mission (*read the chart, read the orders*).

Mittelmeer

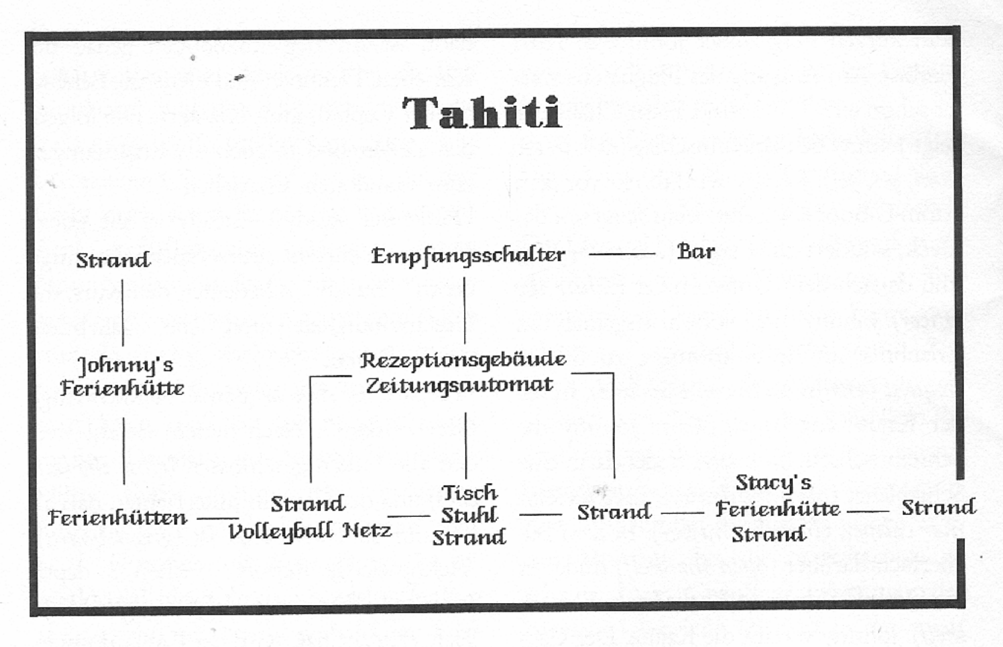
⚑ Start
♈ Bohrinsel
O Unterwasserhöhle
╥╥ Anlegesteg
⚓ Hafen
\|/ Magnetfeld
⌗ Krabbennetz

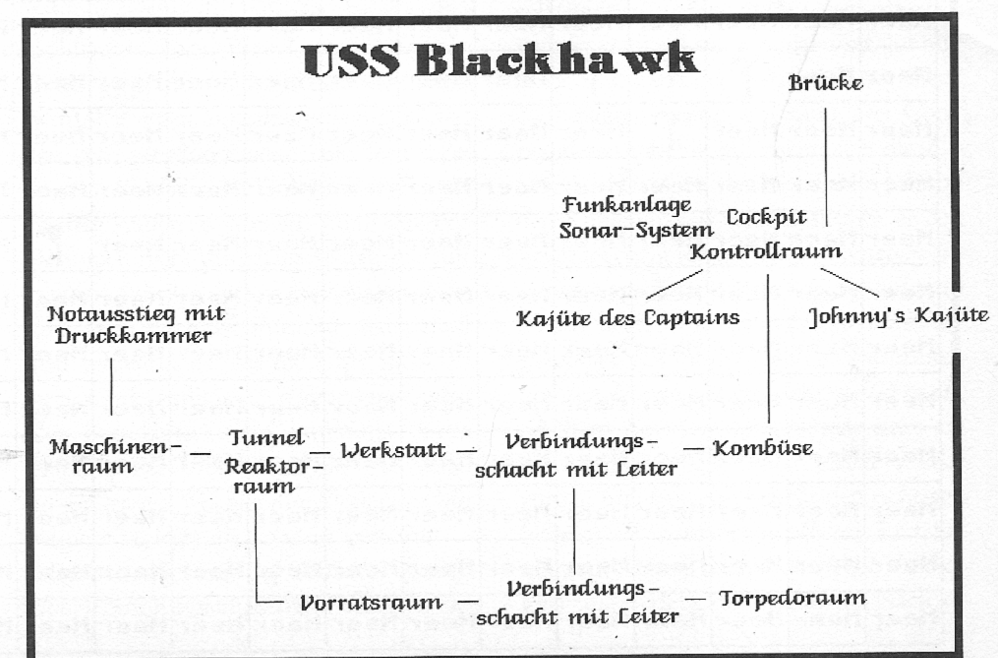
														⌗	⚓	╥╥	
Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	⚓	O	⚓	|/	⚓	⚓	⚓
Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer
Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer
Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer
Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer
Meer	Meer	♈	♈	♈	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer
Meer	Meer	Meer	♈	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer
Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer
Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	⚑	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer
Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer
Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer
Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer
Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer
Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer
Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer
Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer	Meer

Nachdem Johnny sich alles genauestens eingeprägt hat, vernichtet der Captain die Unterlagen. Johnny verläßt die Kajüte.
Im Kontrollraum bedient man nun den Navigationscomputer (*look at the map*). Hier gibt man die Koordinaten einzelner Abschnitte der Route ein, die bis zum Mittelmeer führt (*plot course*). Ich selbst habe folgende Koordinaten benutzt:

70 N,	170 W
85 N,	75 W
82 N,	0 E
65 N,	25 E

Anschließend geht Johnny zurück ins Cockpit (*exit*). Der Captain dirigiert Johnny bis zum nächsten Routenabschnitt. Den Funker erreichen Nachrichten aus Washington und vom CIA, die Johnny bei ihm abholt (*stand up, talk to the radioman*) und sich notiert.
In der Kajüte des Captains öffnet er den Safe (*open the safe, 23448803*), in dem sich der Koffer befindet. Die Zahlenkombination für den Koffer lautet 762134 (*open the suitcase, Zahl eingeben*). Johnny steckt seinen Ausweis in den Schlitz im oberen Teil des Kofferdeckels (*insert the ID card*). Dadurch öffnet sich ein weiteres Fach im Koffer mit einem Lesegerät für Mikrofilme. Johnny schaut sich nun den Mikrofilm an, den er in Stacys Ohrring gefunden hat (*insert the microfilm*). Er erhält so die nötigen Informationen zur Entschlüsselung der CIA-Funk-Codes. Johnny stellt den Koffer zurück (*take the ID card*) und betritt als nächstes seine eigene Kajüte. Dort schaltet er den Computer ein (*use the computer*). Er entschlüsselt die Funksprüche aus Washington und vom CIA und gibt die beiden Wortpaare, die sich dadurch ergeben, in den Computer ein. Dadurch erscheint die eigentliche Nachricht in dekodierter Form auf dem Monitor. Johnny verläßt seine Kajüte und besorgt sich eine Etage tiefer einen Hamburger in der Kombüse (*take a burger, eat*).
Im Torpedoraum (*climb down*) befragt er den Officer (*talk to the man*) und kontrolliert die Geräte (*cycle*). Die Ladelafette ist kaputt. Johnny bemerkt, daß ein Zylinder abgenutzt ist (*inspect the conveyor*). Mit der Schieblehre mißt er den Zylinder (*measure the cylinder*) und die dazugehörende Fassung an der Lafette ab (*measure the hole*).
In der Werkstatt (*climb up*) öffnet Johnny den Schrank rechts oben (*open the cabinet*). Er findet darin einen neuen Zylinder der Größe von sechs Zoll (*take the cylinder*) und einen Splint (*take the cotter pin*). Nachdem er den neuen Zylinder genauer betrachtet hat (*inspect the cylinder*), bemerkt er, daß seine Maße nicht mit denen des alten übereinstimmen. Johnny geht deshalb zur Drehbank (*close the cabinet, use the lathe*). Er setzt den Durchmesser auf ein Zoll (*set the lathe, turn on*). Nachdem der Durchmesser des neuen Zylinders verkleinert wurde, geht man zur Bohrmaschine (*drill hole*).
Johnny wählt einen ein Viertelzoll-starken Bohrer aus (*select bit, turn on*). Zum Schluß schleift er die rauhen Kanten des Zylinders ab (*use the grinder*). Johnny geht weiter nach links in den Maschinenraum. Hier findet er in der Schublade einen Hammer (*open the drawer, take the hammer, close the drawer*). Im Torpedoraum (*climb down*) bringt er den neuen Zylinder und den Splint an (*install the cylinder, install the cotter pin*) und prüft die Lafette ein zweites Mal (*cycle*). Sie ist jetzt wieder voll funktionsfähig.



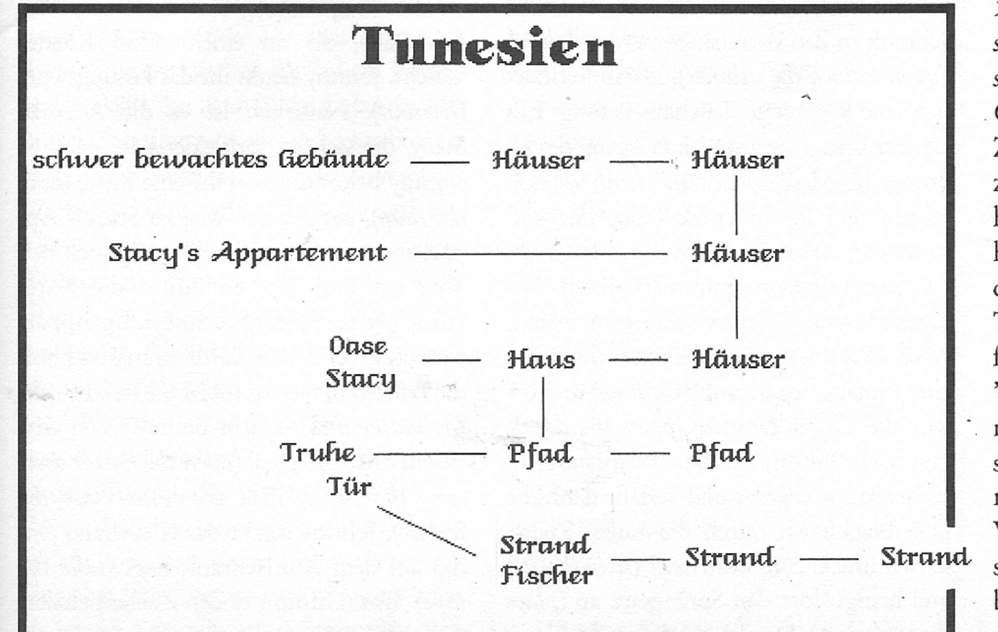




Im Maschinenraum (*climb up*) öffnet Johnny die kleine Schiebetür links an der Wand (*open the compartment*), hinter der sich ein Unterwassergefährt, genauer gesagt ein Tauchtorpedo, befindet (*take the diver*). Johnny untersucht das Gerät (*check the diver*) und entdeckt, daß eine Schraube und eine Unterlegscheibe fehlen (*examine the vibration, examine the shaft, measure the shaft, return the diver*). Die Unterlegscheibe und die Schraube (*in der Größe 1/2 Zoll*) holt man aus dem Schrank in der Werkstatt (*open the cabinet, take the washer, take the nut, close the cabinet*). Aus der Schublade im Maschinenraum (*open the drawer*) holt er den passenden Schraubenschlüssel (*take the wrench, natürlich für 1/2 Zoll Schrauben, close the drawer*). Johnny repariert damit den Tauchtorpedo (*open the compartment, take the diver, place the washer on the shaft, install the nut, tighten the nut with the wrench, return the diver*). Den Hammer und den Schraubenschlüssel legt er zurück in die Schublade (*open the drawer, put the wrench in the drawer, put the hammer in the drawer, close the drawer*).

Johnny geht zur Kombüse. Er entdeckt eine Rumflasche auf dem Tisch. Als Johnny sie einstecken will (*take the bottle*), erscheint der Officer aus dem Torpedoraum. Er muß mit ihm um die Flasche würfeln (*yes*). Wie gewürfelt wird, steht im Handbuch. Nachdem Johnny die Flasche gewonnen hat, wird der Spielstand gespeichert. Der Officer fragt, ob auch noch um Geld gespielt werden solle. Wenn Euch das Würfeln Spaß macht, könnt ihr zustimmen (*yes*) und dabei ein Gerät zum Abschalten von Magnetfeldern gewinnen. Gegen Ende des Spiels ist dieses Gerät nützlich, man braucht es aber nicht, um das Spiel zu lösen. Wer nicht mehr würfeln möchte, lehnt das Angebot einfach ab (*no*). Johnny geht die Treppen hoch zur Brücke (*climb up*). Der Captain dirigiert ihn bis in die Beringstraße. Die USS Blackhawk taucht auf. Johnny und der Captain betreten den Ausguck (*stand up*). Von dort beobachtet der Captain das Meer mit dem Fernglas und entdeckt zwei sowjetische Zerstörer, von denen einer direkt auf die USS Blackhawk zusteuert. Johnny wirft selbst einen Blick durch das Fernglas (*talk to the captain, take the binoculars*). Da alles auf einen Angriff hindeutet, klettern Johnny und der Captain die Leiter vom Turm hinab. In der Hektik stürzt der Captain. Er wird bewußtlos und muß von einem Arzt versorgt werden. Die USS Blackhawk liegt nun ganz in Johnnys Händen. Er eilt sofort auf die Brücke, um sich auf den Kampf vorzubereiten (*auf mindestens 500 Fuß abtauchen, Sonar unbedingt abschalten, Geschwindigkeit auf "Slow" drosseln, "Silent Running" einschalten, "Fire Control Panel" aktivieren*).

Ziel ist es, den Zerstörer mit drei Treffern zu versenken. Sobald er die Nachricht erhält, daß ein Torpedo auf die USS Blackhawk abgefeuert wurde, schießt Johnny dem feindlichen Zerstörer am besten vier Torpedos des Typs "Stinger" entgegen. Die feindlichen Torpedos kann Johnny mit den "Decoys" ablenken. Sind davon keine mehr übrig, taucht er auf ca. 980 Fuß ab, stoppt alle Maschinen und dreht scharf nach rechts oder links ab. Johnny kann alle Waffen auf den Zerstörer abfeuern, da er sie später im Spiel nicht mehr unbedingt braucht. Die "Harpoon"-Raketen können zu einem beliebigen Zeitpunkt abgefeuert



werden, denn ob sie treffen, hängt allein vom Zufall ab. Nachdem der Zerstörer versenkt wurde, bekommt Johnny vom Funker Botschaften aus Washington und vom CIA (*stand up, talk to the radioman*). Diese werden wie beim letzten Mal am Computer in Johnnys Kajüte dekodiert (*use the computer, Wortpaare eingeben*). Die Schieblehre legt Johnny zurück in die Schublade (*open the drawer, put the caliper in the drawer, close the drawer*). Danach geht er zurück auf die Brücke. Der Officer am Sonar-System meldet Eisberge. Man taucht daraufhin auf ungefähr 195 Fuß ab, stellt die Geschwindigkeit auf "Slow" und schaltet den "Closed Circuit TV" ein. Nun muß Johnny den Eisbergen durch geschicktes Manövrieren ausweichen. Sind alle Hindernisse überwunden, meldet sich nach kurzer Zeit eine Funkstation aus dem Eis über dem Atom-U-Boot. Johnny nimmt die Funkverbindung auf (*contact the ice station*) und erhält daraufhin kodierte Funksprüche (*stand up, talk to the radioman*), die wie immer mit Hilfe des Computers in Johnnys Kajüte entschlüsselt werden können. Wieder auf der Brücke, empfängt man Motorengeräusche eines sowjetischen Atom-U-Bootes vom Typ "Alfa". Johnny taucht so schnell wie möglich auf ca. 2250 Fuß ab, drosselt die Geschwindigkeit auf "Slow" und schaltet das "Silent Running" System ein. Wenn man noch Torpedos übrig hat, kann man die "Alfa" auch versenken. Andernfalls läßt man das sowjetische U-Boot einfach über sich hinweg fahren, da es die USS Blackhawk so tief unten nicht mehr findet. Um den feindlichen Torpedos auszuweichen, stoppt man zwischendurch alle Maschinen, ändert den Kurs und fährt dann wieder an. Die Geschwindigkeit sollte 5 Knoten nie überschreiten. Schließlich erreicht die USS Blackhawk die Einfahrt zum Mittelmeer. Dort empfängt man Sonarimpulse der USS Coontz, einem amerikanischen Zerstörer. Johnny sendet dem Zerstörer einen einzelnen Sonarimpuls als Erkennungszeichen entgegen (*Sonar ein- und sofort wieder ausschalten*). Nun wird die USS Blackhawk so gesteuert, daß sie immer unter der USS Coontz entlangfährt (*auf der "Fire Control Panel" werden die Positionen des Atom-U-Bootes und des Zerstörers angezeigt*).

Die USS Blackhawk benutzt die USS Coontz dabei sozusagen als Deckung, damit die Sowjets ihre Ankunft nicht bemerken. Vor der Küste Tunesiens dreht der amerikanische Zerstörer dann ab und fährt mit hoher Geschwindigkeit davon. Der Captain ist jetzt wieder gesund und gibt den Befehl, auf Periskoptiefe aufzutauchen (*Geschwindigkeit auf "Slow" stellen, auf ca. 70 Fuß tauchen*). Durch das Periskop (*stand up, look through the scope*) erkennt Johnny den Hafen von Tunesien (*Periskop auf 40 Grad drehen*), in dem gerade ein Kanonenboot patrouilliert. Dreht er das Periskop auf ungefähr 280 Grad, erkennt er eine Bohrinsel. Der Officer am Sonar-System gibt Johnny die Entfernungen zum Hafen und zur Bohrinsel an (*get the distance to the harbor, get the distance to the oil rig*). Johnny legt das Dechiffrierbuch zurück in das Bücherfach in seiner Kajüte (*open the shelf, put the book in the shelf, close the shelf*) und geht dann in den Torpedoraum (*climb down*). Dort öffnet er die kleine Tür links oben, hinter der sich zwei Schachteln Unterwasserfackeln und eine Sprengladung befinden (*zweimal take the flare, take the explosives*). Von dem Officer in der Werkstatt (*climb up*) bekommt Johnny einen Schlüssel (*take the compartment key*). Mit diesem schließt er den Schrank in der Vorratskammer auf (*climb down, unlock the cabinet*). Darin befindet sich eine komplette Tauchausrüstung. Ein Officer bringt sie zum Notausgang des U-Bootes. Im Maschinenraum (*climb up*) holt Johnny den Tauchtorpedo (*open the compartment, take the diver, close the compartment*) und programmiert dessen Navigationssystem (*enter the coordinates, 2850, 280, 1640, 40*). Er klettert die Leiter zum Notausstieg hinauf (*climb up*) und betritt die Druckkammer (*open the door*). Hier zieht Johnny die Tauchausrüstung an (*take the scuba gear*) und verläßt dann die USS Blackhawk durch die Luke. Zuerst schwimmt er zur Bohrinsel (*siehe Karte*) und bringt dort den Sprengsatz an (*place the explosives*). Danach taucht er gleich weiter zum Hafen und schaltet das Magnetfeld ab (*use the device*). Wenn er das Gerät dazu beim Würfeln nicht gewonnen hat, schwimmt er durch die Unterwasserhöhle. In der Höhle wird das Licht des Tauchtorpedos eingeschaltet (*turn on the light*). Es kann vorkommen, daß Johnny innerhalb der Höhle die Orientierung verliert, da Johnny nur zeitweise sichtbar ist. In solch einem Fall wird eine der Fackeln angezündet (*light the flare*).

Hinter dem Magnetfeld versteckt Johnny den Tauchtorpedo unter dem Anlegesteg (*conceal the diver*). Dann schwimmt er zurück zum Krabbennetz. Man legt die Rumflasche hinein (*put the bottle in the net*). Das Netz wird nach oben gezogen. Johnny wartet, bis das Netz wieder hinuntergelassen wird, und taucht dann auf. Dem Fischer sagt er das Losungswort (*Iceman*). Johnny bekommt dafür einen Fisch in dem eine kleine Kapsel versteckt ist (*look at the line, remove the hook, look at the weight*). In der Kapsel befindet sich eine Karte (*open the capsule*). Johnny folgt dem eingezeichneten Weg und geht nach links.

Er befindet sich jetzt in der Stadt. Johnny geht durch die offene Tür links oben. Dahinter findet man eine Truhe mit Kleidern. Er zieht sich um (*change the clothes*) und wartet hinter der Tür, bis der Wachtmeister vorbeigegangen ist. Nun geht er weiter den Weg entlang und trifft eine Einheimische, die an einem Fluß Kleider wäscht. Johnny nennt ihr das Losungswort (*Iceman*). Natürlich ist es die Agentin Stacy, die sich so verkleidet hat.

Johnny bekommt von ihr eine Karte (*take the map*), auf der der Weg zu Stacy's Appartement eingezeichnet ist, prägt sich den Weg ein und gibt daraufhin die Karte zurück (*give the map to Stacy*). Im Appartement öffnet er den Kühlschrank und holt die Butterdose heraus (*open the icebox, take the butter dish*). Darin befindet sich eine Nachricht von Stacy (*open the butter dish, take the paper, read the note, close the icebox*). Johnny steckt das Klebeband ein, das auf dem Kühlschrank liegt (*take the tape*). Dann nimmt er den Zuckerbehälter aus der Küche (*take the sugar canister*).

KOPFNUSS

Johnny öffnet ihn (*open the canister*) und findet unter einem doppelten Boden des Gefäßes eine Betäubungspistole (*search the canister, empty the canister, open the bottom, take the foam rubber, take the gun*). Nun wirft man einen Blick aus dem Fenster (*look through the window*). Johnny beobachtet, wie ein Lieferwagen Essen in das Gebäude bringt, in dem der amerikanische Botschafter gefangengehalten wird. Er nimmt daraufhin die Kreditkarte, die an der Wand befestigt ist (*take the business card*) und ruft in dem Gebäude gegenüber an (*use phone, 03-120-1204*). Johnny sagt Bescheid, daß die nächste Essenslieferung von einem anderen Boten überbracht wird (*talk about the caterer*). Dann ruft er bei dem Lebensmittelhändler an (*use phone, 13-555-8097*) und gibt eine Bestellung auf (*order food*). Nach kurzer Zeit klopft der Bote an die Tür. Johnny läßt ihn herein (*open the door*) und bedroht ihn mit seiner Waffe (*draw the gun*). Er zwingt den Boten dazu, seinen Dienstanzug auszuziehen (*change the clothes*) und wickelt ihn dann mit dem Klebeband ein (*use the tape*). Kurz darauf erscheint Stacy und erkundigt sich, ob Johnny auch die Waffe und die Nachricht gefunden hat (*yes*).

Johnny verläßt das Appartement und steigt in den Lieferwagen des Boten ein. Er versteckt die Waffe im Essen (*conceal the weapon*). Vor dem schwer bewachten Tor steigt man aus (*take the food, open the door*). Eine der Wachen durchsucht Johnny und begleitet ihn dann in das Gebäude. Der Botschafter sitzt gefesselt und geknebelt auf einem Stuhl, neben ihm steht eine zweite Wache. Johnny stellt das Essen auf den Tisch (*place the food on the table*). Blitzschnell greift er nach der Waffe (*remove the lid, take the gun*) und erschießt die beiden Wachen (*2x shoot the guard*). Johnny entdeckt eine K.G.B.-Plakette an ihren Uniformen (*look at the guards*). Er befreit den Botschafter (*untie the man*) und fordert ihn auf, den Anzug einer der Wachen anzuziehen (*change the clothes*). Dann verläßt man den Raum (*leave the room*). Draußen lauert bereits eine weitere Wache. In letzter Sekunde kann Stacy den Botschafter und Johnny mit einem gezielten Schuß retten. Alle drei steigen gemeinsam in den Lieferwagen ein und fahren auf eine Anhöhe hinauf, an deren Spitze bereits ein Helikopter wartet. Dabei wird man von einem Jeep verfolgt. Schafft man es, den Lieferwagen die Serpentinen entlangzusteuern und oben heil anzukommen, erhält man 10 Bonuspunkte. Man kann diese Actionsequenz auch mit F8 überspringen, wobei allerdings 10 Punkte abgezogen werden. Der Helikopter bringt Johnny, Stacy und den Botschafter auf einen US-Flugzeugträger. Dort erfahren sie, daß die UdSSR den Botschafter gefangennehmen ließ, um die geschäftlichen Beziehungen zwischen Tunesien und den USA zu stören. Dadurch hätte allein die Sowjetunion von den Ölvorkommen in Tunesien profitiert. Johnny bekommt zwei hohe Orden und wird, da er seine Mission erfolgreich beendet hat, zum Captain befördert.

Hannes Kruppa

CODENAME: ICEMAN

	Gegenstand	Fundort
TAHITI:	Earring	liegt (erst nachdem man in Stacy's Haus war) im Sand
	Key	bekommt man am Rezeptionsschalter
	Envelope	bekommt man am Rezeptionsschalter
	Microfilm	ist im Ohrring versteckt
	Change	liegt in der Schublade in Johnny's Ferienhütte
	Black Book	ist im Kleiderschrank in Johnny's Ferienhütte
	ID Card	liegt in der Schublade in Johnny's Ferienhütte
WASHINGTON:	Envelope	liegt auf dem Tisch im Konferenzsaal des Pentagons
USS BLACKHAWK	Explosive	ist im Schrank im Torpedoraum zu finden
	Rum Bottle	kann man in der Kombüse beim Würfeln gewinnen
	Storage C. Key	bekommt man vom Officer in der Werkstatt
	Diver	liegt hinter einer Schiebetür im Maschinenraum
	Flare	ist im Schrank im Torpedoraum zu finden
	Device	kann man in der Kombüse beim Würfeln gewinnen
	Cotter Pin	liegt im Schrank in der Werkstatt
	Washer	liegt im Schrank in der Werkstatt
	Nut	liegt im Schrank in der Werkstatt
	Metal Cylinder	liegt im Schrank in der Werkstatt
	Vernier Caliper	liegt in der Schublade in Johnny's Kajüte
	Code Book	ist im Bücherfach in Johnny's Kajüte zu finden
	Hammer	befindet sich in der Schublade im Maschinenraum
	Open End Wrench	befindet sich in der Schublade im Maschinenraum
	Sheared Cylinder	hängt lose an der Ladelafette im Torpedoraum
TUNESIEN:	Fish	bekommt man vom Fischer am Strand
	Capsule	ist im Fisch versteckt
	Map (1)	ist in der Kapsel
	Map (2)	bekommt man von Stacy an der Oase
	Key	bekommt man von Stacy an der Oase
	ID Card	bekommt man von Stacy an der Oase
	Duct Tape	liegt in Stacy's Appartment auf dem Kühlschrank
	Tranquilizer Gun	ist im Zuckerbehälter in Stacy's Küche versteckt
	Sugar Canister	steht in Stacy's Appartement in der Küche
	Flour Canister	steht in Stacy's Appartement in der Küche
	Coffee Canister	steht in Stacy's Appartement in der Küche
	Business Card	ist in Stacy's Appartement an der Wand befestigt
	Food Platter	liegt im Lieferwagen
	Note	liegt in der Butterdose in Stacy's Appartement

Entschlüsselung der Funksprüche aus Washington und von CIA

Bei den Nachrichten, die man vom Funker bekommt, handelt es sich immer um jeweils zwei Buchstabenkombinationen. Diese Buchstaben-kombinationen wandelt man mit Hilfe der zugehörigen Codelisten in Zahlenkombinationen um. Die Zahlen geben ein bestimmtes Wort in einem der braungefärbten Kästchen im Begleithandbuch an. Die erste Zahl einer Kombination ist immer die Seitenzahl, die zweite die Zeilenzahl und die dritte die Wortzahl. Hier ein Beispiel: Die Buchstabenkombinationen aus Washington sind FI-D-B und FF-F-C. In Zahlen umgewandelt ergäbe das 17-4-8 und 11-1-6. Nun schlägt man im Handbuch die Seite 17 auf und notiert sich das Wort, daß in dem braungefärbten Kästchen in der vierten Zeile an achter Stelle steht. Genauso geht man bei der zweiten Zahlenkombination vor.

Codelisten:

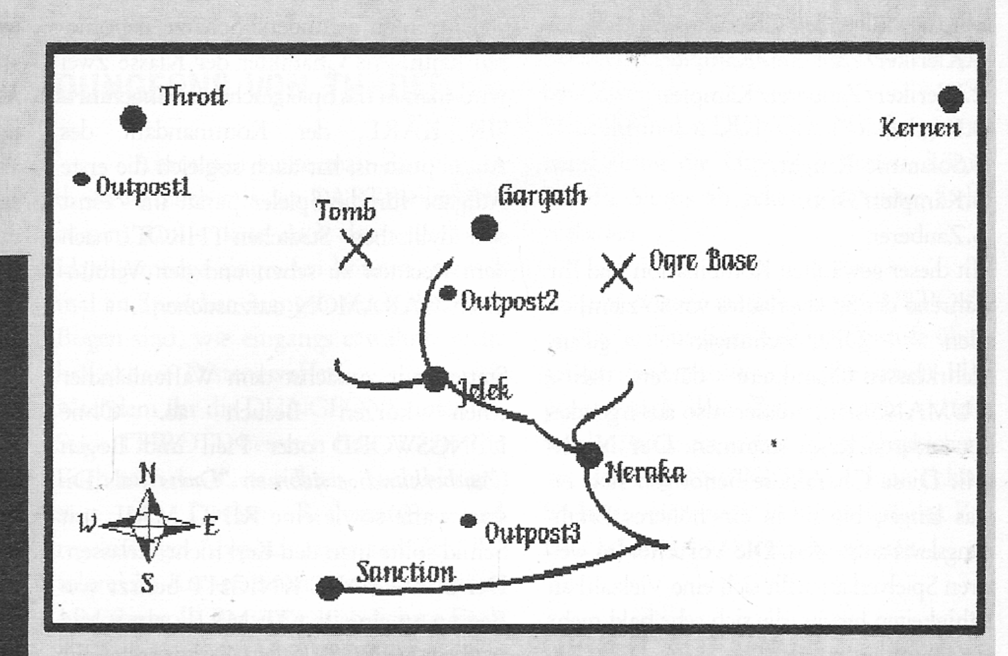
Washington Codes:

A = 0,	B = 8	C = 6	D = 4	E = 2	F = 1	G = 3	H = 5	I = 7	J = 9

CIA Codes:

A = 3	B = 1	C = 9	D = 7	E = 5	F = 4	G = 6	H = 8	I = 0	J = 2

SCHWARZ AUF WEISS: DER AUFTRAG SIR KARLS DES »GROSSEN«



CHAMPIONS OF KRYNN, ist das bis zum Zeitpunkt, als diese Lösung entstand, Fantasy-Rollenspiel der 'Advanced Dungeons and Dragons'-Reihe (AD&D) des US-Labels STRATETIC SIMULATIONS INC. (SSI). Dieses AD&D-Game stellt Euch vor die Aufgabe, mit einer Party die gefährlichen 'DRACONIANS' von einer Verbündung mit den Drachen abzuhalten. Schauplatz diesmal: das 'Dragonlance-Szenario', eine Fantasiewelt von TSR, dem Urheber der AD&D-Reihe. CHAMPIONS OF KRYNN bietet - im Gegensatz zu älteren AD&D-Titeln - die Möglichkeit, Spielstufen vom Schwierigkeitsgrad her eigenständig festzulegen.

Das Geschehen beginnt in einem OUTPOST nahe der Stadt THROTL, genauer gesagt: bei SIR KARL, dem Kommandanten, der den Abenteurern im Spielverlauf diverse Aufgaben stellt oder ihnen geheime Missionen auferlegt.

Bevor der erste Auftrag jedoch erteilt wird, ist vorab eine PARTY mit sechs Abenteurern zusammenzustellen. Diese PARTY sollte aus folgenden Charakteren bestehen:

1. Kleriker/Zauberer/Kämpfer,
2. Kleriker/Zauberer/Kämpfer,
3. Kender,
4. Solamnic Knight,
5. Kämpfer/Dieb,
6. Zauberer.

Mit dieser gewählten Kombination seid Ihr während des Spielverlaufes vor so ziemlich allen Überraschungen gefeit. Mehrklassen-Charaktere dürfen keine HUMANS sein, müssen also aus irgendeiner anderen Rasse stammen. **Der Nachteil:** Diese Charaktere benötigen stets etwas länger, bis sie in ein höheres Erfahrungslevel aufsteigen. **Die Vorteile:** Im weiteren Spielverlauf stellt sich eine Vielzahl an Fähigkeiten heraus, die sich sehr bald mehr als auszahlen werden.

Bei der automatischen Verteilung von Punkten für die einzelnen Attribute sollte der Spieler unbedingt im Handbuch auf die ausgewiesenen Boni achten, die je nach Fähigkeit und Rasse unterschiedlich ausfallen. Besondere Beachtung verdient hier der sogenannte DEXTERITY-Wert: Dieser Wert entscheidet in jeder Kampfrunde über die Initiative beider Kontrahenten, was nicht unerheblich zu einer Kampf- oder gar Spielentscheidung beitragen kann. Nach dem Editieren der Charaktere kann das Abenteuer auch schon beginnen:

DER ERSTE AUFTRAG

Die Stadt THROTL hat die altgewohnte Struktur, wie man sie von Fantasy-Rollenspielen kennt und schätzt: auch hier wieder das Inn, der Tempel, die Trainingshall, ein Waffenschmied, eine Pinte, ein Rüstungshändler und eine Bank, in welcher man gefundene Schätze deponieren kann. Als Charakter der Klasse zwei wird man in das Spielgeschehen eingeführt. SIR KARL, der Kommandant des Außenpostens, hat auch sogleich die erste Aufgabe für die Spieler parat: im - einst sehr idyllischen - Städtchen THROTL nach dem Rechten zu sehen und den Verbündeten CARAMON aufzusuchen...

Statten wir zunächst dem Waffenhändler einen kurzen Besuch ab. Ohne LONGSWORD oder Pfeil und Bogen (*Zauberkundige nehmen "Darts"*) als Distanzwaffe sowie eine RING MAIL mit Schild sollte man den Kerl nicht verlassen. Der SOLAMNIC KNIGHT besitzt von Beginn an eine PLATE MAIL, ein Schild **und** ein LONGSWORD. Damit sollte dieser zumindest in der Lage sein, ein wenig unter den Monstern aufzuräumen. Der KENDER fährt am besten mit seiner Spezialwaffe HOOPAK, einer Art Steinschleuder. Um sich vor bösen Überraschungen (*z.B. Entwaffnung mitten im Kampf*) durch die DRACONIANS zu schützen, sollte jeder Abenteurer zumindest eine Reservewaffe mit sich führen. So jedenfalls steht es im Handbuch geschrieben. Jetzt kommt es darauf an, im INN den Zauberkundigen (*Klerikern und Magiern*) die bis dato möglichen Zaubersprüche einzutrichtern. Sehr erfolgversprechend sind hier 'Sleep', 'Hold Person', 'Bless'; 'Cure Light Wounds', 'Read Magic' und 'Charm Person'. Später sollte man vor allem den 'Stinking Cloud'-Spruch lernen, denn der ist in seiner Wirkungsbreite bislang unübertroffen!

Wie aus dem beigefügten Plan ersichtlich, existieren zwei Geheimtüren, die zu Anfang das Betreten des nordöstlichen Abschnitts der Stadt verhindern.

IN DER STADT

Der Trick: Man soll alle übrigen Räume durchkämmen und auf Hinweise über einen Schlüssel achten, der eben das Betreten der Geheimtüren ermöglicht. Dabei werden Euch zwei NPCs (*Soldat und KILDRIFF, ein KENDER*) begegnen. Einer von beiden wird sich im Spielverlauf als 'Judas' entpuppen. Nachdem dann auch sehr bald der Verräter bekannt wird, geratet Ihr in einen Hinterhalt, der in einem heftigen Kampf endet. Nach diesem Kampf gesellt sich ein weiterer Nichtspielercharakter (*NPC*) zur PARTY. Diesen ruhig mit aufnehmen. Habt Ihr systematisch gesucht, werdet Ihr in Kürze auf CARAMON stoßen, der Euch einen heißen Tip geben kann, Ihr wißt schon, Kleriker und Schlüssel, und so...

DER NORDOSTEN

Es hat übrigens wenig Sinn, früher nach dem Kleriker zu suchen, denn vor dem Auffinden 'Caramons' präsentiert sich der südwestliche Teil der Stadt ganz anders als nachher. Mit CARAMON müßt Ihr es wohl oder übel aufnehmen, wollt Ihr an den Schlüssel kommen, der Euch den bislang verschlossenen Stadtteil zu Füßen legt. Der Altar eines Tempels, der sich im Zentrum des Nordostens befindet, wird beim Eintreffen Eurer PARTY gerade für einen chaotischen Kult mißbraucht.

Wer seinen Spielstand bis hierhin noch nicht abgespeichert hat, sollte dies an dieser Stelle schleunigst nachholen. Wir betreten den Platz: jedem Charakter seine Erfahrungspunkte (*die wie üblich nur durch die kleinen Fights zu erzielen sind*). Übrigens - laut Handbuch hat der "FIX"-Befehl einen besonderen Effekt: Habt Ihr Eure

PARTY wie anfangs beschrieben zusammengestellt, stehen Euch jetzt zwei Kleriker zur Verfügung, die beide die Gabe haben, den Spruch 'Cure Light Wounds' anzuwenden. Über den "FIX"-Befehl wird der Spruch beiderseits für eine bestimmte Zeit in Anspruch genommen, bis die komplette PARTY von ihren erlittenen Verletzungen geheilt ist. Der Vorteil zweier Kleriker liegt auf der Hand: Scheidet einer der Kameraden beispielsweise wegen Bewußtlosigkeit aus, kann der zweite den gleichen Zauberspruch anwenden und anderen helfen. Ihr könnt nun THROTL südlich hinter Euch lassen (*um mögliche Aufstiege in nächsthöhere Erfahrungslevel im OUTPOST nicht zu verpassen)* oder nach Norden gehen und Euch dem Eingang in die Slums oder DUNGEONS der Stadt widmen...

MONSTERKÄMPFE

Da die Monster selbst allesamt im Begleitbuch ausführlichst beschrieben sind, ersparen wir uns hier einzelne Details. Lediglich folgendes ist wichtig: Feindliche Kleriker und Zauberer, ob nun DRACONIANS, HUMANS oder die gelegentlich auftauchenden SNAKES (*ein Biß wirkt tödlich*), sollten bei "Konfliktsituationen" möglichst früh ausgeschaltet werden. Diese Kreaturen besitzen die unwillkommene Eigenschaft, einzelne Mitglieder der PARTY für die Dauer eines Kampfes sozusagen politisch umzukrempeln (*ganz zu schweigen von den gefürchteten Feuerbällen und Energieblitzen*). Man sollte sich also tunlichst an diese Burschen ranschleichen, um sie verwunden zu können.
Ist ein solcher Zauberkundiger erst einmal getroffen, kann er sich in der folgenden "Begegnung" auf keinen Zauberspruch mehr konzentrieren. Vorteil also!! Untote Monster sollten zunächst mit dem "TURN UNDEAD"-Befehl angegriffen werden. Meistens kann man so schon einen Großteil dieser Unholde vernichten. Bei den zu Beginn erscheinenden Gegnern kann man übrigens auch ruhig den "SLEEP"-Spell anwenden.
Kampftaktisch ratsam ist, die meisten Vorgänge per Hand zu steuern und möglichst wenig dem Computer zu überlassen. Dies ist zumindest dann sinnvoll, solange die größte Gefahr noch nicht gebannt ist, denn das Elektronenhirn stellt sich ab und an ein wenig tolpatschig an und läßt Charaktere mit geringen Hitpoints an vorderster Front kämpfen (*oder übersieht die ein oder andere Säurepfütze, in die irgend jemand der PARTY hineintreten und sich verletzen kann*).

DUNGEONS VON THROLTL

Ansonsten sollte man Zauberkundige zusätzlich mit den DART-Pfeilen ausrüsten, damit diese auch dann noch ins Handgemenge eingreifen können, wenn's mal an Sprüchen mangelt. Auch Pfeil und Bogen sind, wie eingangs erwähnt, recht brauchbare Distanzwaffen.
Nachdem Ihr die DUNGEONS unter der Stadt THROTL betreten habt, solltet Ihr Euch nach der Karte richten. Auch hier gilt stets die Devise: Rechtzeitiges und regelmäßiges Abspeichern erspart Zeit. Erfolgreiche Kampfszenen werfen jetzt auch erste wertvolle Beutestücke ab. Schaut Euch die Ansammlung gefundener Gegenstände möglichst immer unter Einfluß eines "DETECT MAGIC"-Spruches an. Nur dann erscheint hinter einem magischen Gegenstand ein Sternchen, welches den Hinweis auf besondere Kräfte die in dieser Waffe verborgen sein könnten, preisgibt. Über die "IDENTIFY ITEM"- Option im OUTPOST wird später bei einem Händler genau erklärt, worum es sich bei dem verzauberten Gegenstand letztendlich handelt.

DIE BEUTE

Solltet Ihr in Eurer Beute WANDS finden, schätzt Euch glücklich, denn diese Dinger stellen die wohl kostbarsten Utensilien dar, die man im Spielverlauf entdecken kann. Vor allem im Fight gegen Drachen sind WANDS neben dem "STINKING CLOUD"-Spruch einfach unersetzlich. Findet Ihr SCROLLS, so könnt Ihr die Inhalte dieser Spruchrollen eventuell mit dem "READ MAGIC"-Spruch erlernen, vorausgesetzt, der Zauberkundige oder Kleriker hat schon die nötige Erfahrungsstufe erreicht, um die Sprüche anwenden zu können. Im anderen Fall behaltet Ihr die SCROLLS erstmal für spätere Zwecke!
Habt Ihr in den DUNGEONS alles gründlichst unter die Lupe genommen, könnt Ihr die Slums an gekennzeichneter Stelle verlassen.

Es geht wieder zurück zum OUTPOST, wo Ihr erneut Eure Erfahrungsstufe überprüfen lassen solltet. Da die neuen Hitpoints nach dem Zufallsprinzip verteilt werden, wäre ein rechtzeitiges Abspeichern vor der TRAININGSHALL kein Fehler. So kann man nach Belieben auf des Zufalls höchste Punktvergabe warten.

NEUER AUFTRAG: GARGATH CITY

Der nächste Auftrag von SIR KARL wird Euch zur GARGATH CITY führen. Hierzu solltet Ihr die Hinweise beachten, die Ihr in den JOURNAL ENTRIES fin-

den könnt. Vor Betreten der City: Abspeichern! Innerhalb der Stadt gibt's so schnell kein Entrinnen mehr, alle Ausgänge werden streng bewacht. Das "Nest" ist nur nach einigen - mehr oder weniger schwierigen - Kämpfen zu verlassen. Grundsätzlich solltet Ihr auch mal einen Abstecher in die TAVERNS machen; wenn Ihr eine neue Stadt betreten habt. Hier habt Ihr die Möglichkeit, so manches über die im Handbuch angesprochenen TAVERN TALES zu erfahren. Schreibt Euch daher immer auf, welche TALES Euch geläufig sind (*der Übersicht wegen...*).
Habt Ihr hier alles genau untersucht und durch zahlreiche Kämpfe wieder ein umfangreiches "Beutepaket" mit Erfahrungspunkten eingesackt, könnt Ihr die Stadt im Nordwesten durch die beiden in der Mauer eingezeichneten Tore verlassen. Hier geht's zwar noch nicht direkt ins Freie, dafür aber in den GARGATH TOWER. Hier befindet sich - so sagt man -die sagenhafte DRAGONLANCE. Schon daher ist ein kleiner Besuch sicherlich angezeigt.
Arbeitet Euch nach der Karte die verschiedenen Stockwerke hoch, und nehmt die wertvollen Gegenstände mit, die Ihr auf Eurem Weg findet.
Ein guter Zug wäre es, den Abenteurern mal bessere Rüstungen zu verpassen, sobald Ihr welche gefunden habt, denn das verbessert die Rüstungsklasse Eurer Rekken! An dieser Stelle ein Detailtip: In einem der oberen Stockwerke des Turms findet Ihr ein verzaubertes Schwert. Laßt dies lieber dort, wo es ist, denn auf diesem Schwert lastet ein Fluch. Mittels des "REMOVE CURSE"-Spruches wieder umdrehen! Euer Gegenspieler im GARGATH TOWER ist ein DRACONIAN mit dem Namen "MYRTANI". Dieser flüchtet mit der 'Drachenlanze' in das obere Turmzimmer, um zu entkommen... Gehen wir nun die letzte Treppe in den elften Stock hinauf: Hier gibt's eine harte Nuß zu knacken, denn einige Drachen fordern Euch zum Duell auf. Versucht, diese mit dem "STINKING CLOUD"-Spruch auszuschalten, und setzt dazu Eure eventuell noch intakten WANDS ein.

Ein nicht ganz legaler Trick: Wenn Ihr dies alles umgehen wollt, benutzt den Zauberstab, nachdem Ihr ihn gefunden habt, so lange nicht, bis Ihr wieder im OUTPOST angekommen seid. Dort speichert Ihr Eure PARTY ab. Nun generiert man DUMMY, einen neuen Charakter, dem man den WAND anvertraut. Dann wieder abspeichern, so daß jetzt schon zwei dieser Gegenstände existieren. Dies ist allerdings nur dann möglich, wenn man DUMMY und den Abenteuerer, der den Zauberstab erhalten soll, gemeinsam ins Geschehen treten läßt. Sind beide Charaktere im Spiel, macht man den Tausch und speichert ein weiteres Mal ab. Das Programm wird nun solange von Neuem geladen, die eben beschriebene Prozedur solange wiederholt, bis alle Charaktere, die für WAND Verwendung finden können, versorgt sind. Auf diese Weise hat man gleich mehrere dieser Zauberstäbe im Spielgeschehen. Sind die Drachen erledigt, begebt Ihr Euch towerabwärts und verlaßt das Gebäude im ersten Geschoß durch eine Tür im Nordosten.
Wieder im OUTPOST: Ihr prüft erneut Eure Erfahrungsstufen, geht anschließend zu SIR KARL und bereitet Euch auf neue Taten vor: SIR KARL führt Euch in die Grabkammer von SIR DARGAARD, in der es scheinbar ungeheure Schätze zu finden gibt. Mit dem JOURNAL ENTRY erhaltet Ihr eine Karte, die eindeutig die Lage der Kammer ausweist. Sucht also an dieser Stelle in der Wildnis danach - Ihr werdet Erfolg haben. Im Inneren der Kammer werdet Ihr feststellen, daß es mehrerer, genauer: vier Prüfungen bedarf, bevor Ihr den Schatz von SIR DARGAARD in Empfnag nehmen könnt. Die Prüfungen beziehen sich auf die hervorragenden Tugenden eines KNIGHTS OF THE ROSE (*den übrigens SIR DARGAARD einst selbst verkörperte*), und können nur komplett absolviert werden, wenn Ihr zu Beginn des Games auch einen KNIGHT mit in Eure PARTY aufgenommen habt. Für den Fall, daß Ihr dies anfangs nicht bedacht habt, ist Hopfen und Malz auch jetzt noch nicht verloren: Geht zurück zum OUTPOST und verzichtet auf Euren schwächsten Charakter, indem Ihr denselben allein abspeichert. Dann generiert Ihr Euren KNIGHT und rüstet ihn mit einer angemessenen Waffe aus. Danach könnt Ihr sorglos in die TOMB zurückkehren und die Prüfungen (*TEST OF BATTLE, TEST OF HONESTY, TEST OF FEAR, TEST OF HONOUR*) über Euch ergehen lassen.

VIER PRÜFUNGEN IN DER TOMB

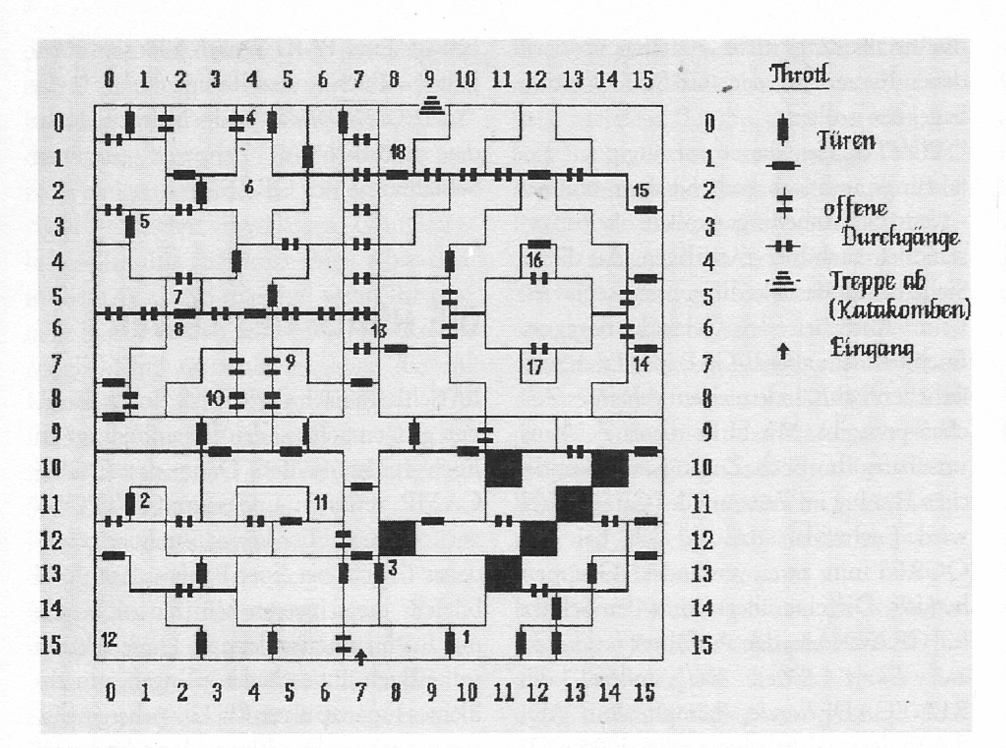
Man hat also "Fallen" für Euch bereitgestellt. Ihr solltet sie umgehen: Findet Ihr Juwelen oder sonstige Wertgegenstände, rührt sie also besser nicht an. Greifen Euch auch noch so unheimliche Gegner in der Grabkammer an, so macht sie nieder. An anderer Stelle solltet Ihr Euren KNIGHT durchs Feuer gehen lassen. Führt auch dies ohne Kompromiß durch, denn auch hier kann Euch nichts Schlimmes widerfahren. Dann wiederum werdet Ihr um eine wohltätige Spende gebeten, die Ihr ohne Zögern entrichten solltet. Weiterhin den Anweisungen des Geistes folgen und nach einschlägiger Erklärung eines Wärters das besondere Schwert annehmen. Wartet weiterhin ab, bis Ihr an eine Stelle gelangt, an der Euch eine Vision widerfährt: Ihr seht zu, wie ein Ritter im Kampf auf Leben und Tod Eure Hilfe benötigt. Da Ihr ihn nicht aktiv unterstützen könnt, solltet Ihr ihm wenigstens das besondere, Euch zuvor ausgehändigte magische Schwert geben. Habt Ihr all dies hinter Euch gebracht, könnt Ihr die Schätze der Kammer an Euch nehmen.

Solltet Ihr mit den SKELETON-DRAGONS Probleme haben, könnt Ihr entweder die Spielstufe heruntersetzen (*Novice*) oder auf den Trick mit den Zauberstäben oder "STINKING CLOUD" zurückgreifen. Der "TURN UNDEAD"-Befehl der Kleriker hilft hier ausnahmsweise nicht weiter! Habt Ihr Euch die wertvollen Gegenstände aus der Kammer rechtmäßig angeeignet (*es ist übrigens unmöglich, die Kammer ohne Bestehen der Prüfungen zu erobern, da Euch in dem Fall riesige Armeen von SPECTRES, ge-*

fährlichsten Untoten, angreifen), solltet Ihr auf keinen Fall fahrlässig handeln und die TOMBS ohne Regeneration der Hitpoints verlassen. Schaut Ihr auf Eure Karte, seht Ihr ein eingeklammertes Symbol für "Falle". Hier passiert zu Beginn überhaupt nichts. Habt Ihr die Wertgegenstände der TOMB OF SIR DARGAARD am Mann, kann es passieren, daß Ihr von Banditen angegriffen werdet. Vorsicht also!
Und wieder zum OUTPOST: In der TRAININGSHALL statten wir SIR KARL wieder einen Besuch ab. Er weiß von Fortschritten zu berichten, die die Armee der SOLAMNIC KNIGHTS schon erreicht hat, und gibt Euch schon wieder einen neuen Auftrag:
Nun heißt's, zu den ORKS ins OGRE CAMP vorzudringen und die RENEGADE LEADERS auszuschalten. Auch hier erhaltet Ihr wieder eine Karte, mit deren Hilfe Ihr Euch in der Wildnis zurechtfinden werdet. Richtet Euch bei der Suche nach der Stelle auch hier wieder genau nach der Karte.
Im Camp werdet Ihr auf Wachen treffen, die Ihr allerdings nicht angreifen, sondern denen Ihr nur mit der "GREET"-Option begegnen solltet.
"Wilde" Spieler, die es vorrangig auf Erfahrungspunkte abgesehen haben, können - wenn Sie unbedingt wollen - selbstverständlich auch hier zuschlagen. An dieser Stelle bringt das allerdings nicht sehr viel.
Beim Absuchen der Gebäude begegnet Euch bald ein alter OGRE, der Euch weiterhelfen kann, indem er ein geheimes Zeichen preisgibt. Mit Hilfe dieses Zeichens verschafft Ihr Euch Zugang zur eigentlichen Festung im Zentrum des Camps. Bald wird Euch klar, daß es sich bei den OGRES um zwei verfeindete Gruppen handelt. Die eine übernimmt den Schutz für GRAVNAK, den Anführer (*...und ist auf Eurer Seite*), die andere, die RENEGADE-Bande, kämpft mit AURAK, dem gefährlichsten aller DRACONIANS, gegen Euch. Bevor Ihr also ins Zentrum der Festung eintretet, speichert einmal mehr ab, und bringt Eure Hitpoints und Sprüche auf den neuesten Stand. Dann begebt Euch ins Innere des Camps, und bewegt Eure PARTY nach Südosten. Verhaltet Euch unauffällig (*ohne die "SEARCH"-Option*), und schleicht Euch in die südöstlich im Zentrum gelegenen Schlafräume der ORKS.

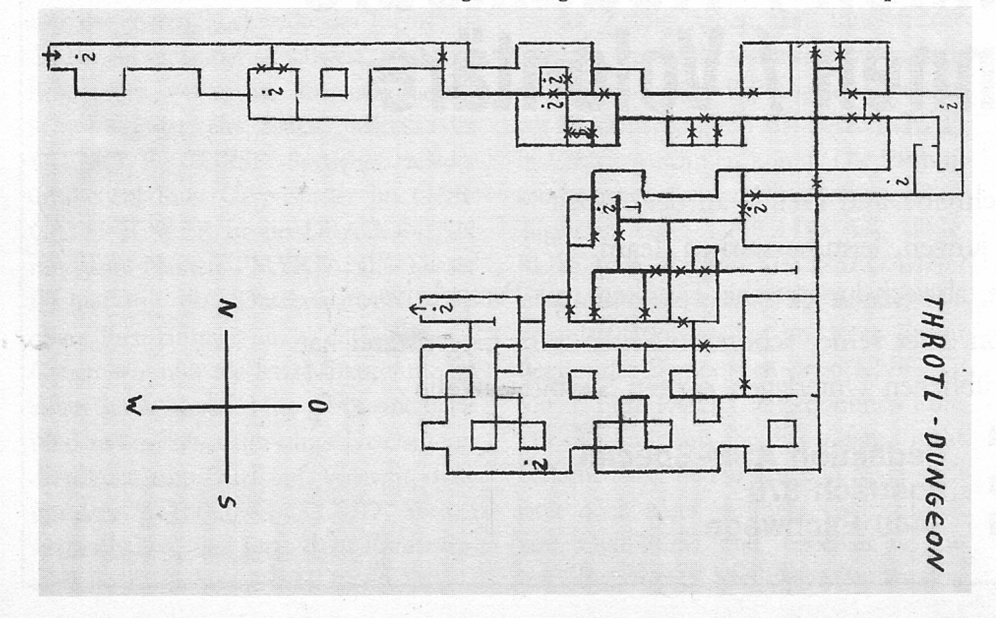
DIE HÖHLE DES LÖWEN

Im Schlafgemach der ORKS findet Ihr einen großen Schatz, den Ihr unbedingt an Euch reißen solltet. Dann das OGRE CAMP verlassen und zum OUTPOST zurückgehen. Hier könnt Ihr Euer gefundenes Kapital bei einer Bank anlegen und braucht die schweren Münzen nicht alle mit Euch rumzuschleppen. Diese Aktion sollte Euch unbeschadet gelingen, um ein kleines Finanzpolster für Unvorhergesehenes zu haben. Der kluge Mann baut vor!
Dann zurück ins OGRE CAMP und am besten so tun, als wäre nichts gewesen.
Fassen wir uns jetzt ein Herz und wagen uns in die Höhle des Löwen. Schon bald kommt es zum entscheidenden Kampf mit



den Gegnern! Das gefährlichste Monster dieser Auseinandersetzung ist, wie schon erwähnt, ein AURAK. Schlagt im Handbuch nach, und informiert Euch darüber, was dieser Bursche so alles in petto hat. Versucht, die Situation mit Euren stärksten und gepanzertsten Charakteren anzugehen, die Ihr zur Verfügung habt. Möglicherweise helfen Euch auch die Mächte eines Zauberstabes, vielleicht auch die Sprüche "LIGHTNING BOLT" oder "FIREBALL". Versucht's einfach mal! Vergeßt in der Hitze des Gefechts nicht, daß der AURAK nach seiner Niederlage explodieren wird und dadurch unmittelbar um ihn herumstehende Charaktere verletzen könnte. Aus diesem Grunde ist es ratsam, dem AURAK-Angreifer genug "HEAL POTIONS" mitzugeben, denn nur dadurch kann er sich zwischenzeitlich ein wenig erholen.

Die schwächeren Abenteurer sollten sich, wenn es ernst wird, allmählich an den Rand der Kampfarena begeben, damit sie nicht mehr so einfach zu treffen sind. Es ist übrigens wichtig, daß man seine Kämpfer immer ein wenig verteilt und möglichst nicht direkt vor Mauern postiert.



LIGHTNING BOLTS haben die unangenehme Angewohnheit, daß sie von Wänden zurückgeworfen werden und doppelten Schaden anrichten können. Außerdem schießen sie durch eine aufgereihte Gruppe von Spielfiguren hindurch und verletzen jeden, der sich in der Reihe befindet. Selbstverständlich kann man sich auch selbst diesen Effekt zunutze machen: Hat man einen Zauberkundigen, der den "INVISIBILITY"-Spruch beherrscht, bewegt man diesen unter Wirkung dieses Spruchs möglichst nah an eine feindliche Angriffsreihe und läßt ihn dann den LIGHTNING BOLT schleudern. Dieser geht dann stetig durch die komplette feindliche Front hindurch und verursacht fürchterliche Wunden beim Gegner!

VENI, VIDI, VICI

Habt Ihr im OGRE CAMP mit Hilfe Eurer Verbündeten den Sieg errungen, solltet Ihr Euch mit GRAVNAK in dessen Gemach begeben. Hier erfahrt Ihr wieder einiges über den geheimnisvollen MYRTANI, der sich laut GRAVNAK in der Stadt KERNEN aufhalten soll. Verlaßt nun GRAVNAK samt seiner Anhänger, und begebt Euch wieder zum OUTPOST, besser gesagt: zu SIR KARL. Schaut hier mal wieder nach, ob nicht unter Umständen wieder eine "Beförderung" ins Haus steht, und laßt Euch den nächsten Auftrag erteilen. Ihr solltet nunmehr den SOUTHERN OUTPOST aufsuchen, von dem BÖSE Zungen merkwürdige Dinge berichten. Die Rede ist von einem fremden Kommandanten, doch kein Mensch weiß genau, was dort wirklich vor sich geht. Nehmt also wieder Eure Karte zu Hilfe, sucht den Außenposten, und begebt Euch dorthin (*vorher wieder abspeichern und alle verfügbaren Sprüche lernen*). Es geht hinein...

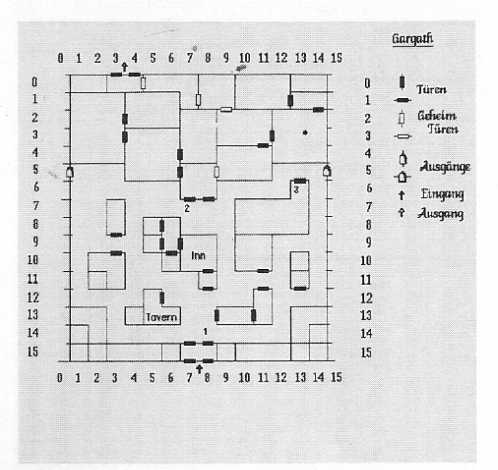
Der merkwürdige Kommandant erscheint sofort auf der Bildfläche. Noch könnt Ihr ihm nichts anhaben. Sucht zunächst sorgfältig den Bereich des OUTPOSTS ab (*ohne Euch allerdings mit dem Wachper-*

sonal anzulegen), und markiert Euch die Punkte, die Eurem Zutritt gegenwärtig verborgen bleiben (*da diese von Wachen abgeschirmt werden*). Hierzu könnt Ihr entweder die Karte in diesem Heft oder die im Handbuch benutzen. Bald werdet Ihr einen geheimnisvollen Mann treffen, der Euch über eine weitere JOURNAL ENTRY mitteilt, was sich vor nicht allzu langer Zeit im OUTPOST zugetragen hat. Merkt Euch seine Geschichte, und werft einen Blick auf Eure Karte. Im Bereich des Gefängnisses, wo sich einige gefangene Wachen befinden, gibt es eine Geheimtür. Schleicht Euch über den einzig möglichen Weg dorthin, und laßt Euch von den Gefangenen weitere Hintergründe berichten. In der Passage zwischen dem INN und der TAVERN legt Euch ruhig mit den Wachen an. Erledigt sie zügig, und begebt Euch zum Gebäude mit den gefangenen Kindern. Befreit sie zunächst, und wartet ab, was nun geschieht. Wenn Ihr alle Schlachten geschlagen, alle Kämpfe gekämpft habt (*ein Drache versteckt sich übrigens auch irgendwo im Gefängnisgebäude*), ist im SOUTHERN OUTPOST die Ordnung wieder hergestellt und Ruhe eingekehrt. Ihr könnt nun dieses OUTPOST verlassen und erneut zum ursprünglichen OUTPOST zurückkehren. Speichert wieder mal ab, und lernt die neuen Zaubersprüche, die nun zur Verfügung stehen!

Als nächstes geht es nun zur Stadt JELEK. Dort angelangt, werdet Ihr freundlich (*eigentlich schon zu freundlich*) empfangen. Ein NPC namens SKYLA tritt nun zum ersten Mal in Erscheinung.

JELEK

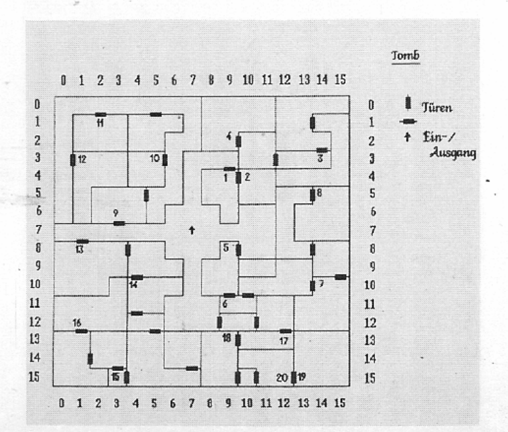
Irgendwie verhält der sich sehr sonderbar, denn vor jeder Auseinandersetzung verschwindet er unter irgendeinem Vorwand und stößt erst nach "getaner Arbeit" wieder zu Eurer PARTY! Die in den JOURNAL ENTRIES zu findene Karte ist unvollständig. Schaut Euch die **hier** abgedruckte Übersicht an, solltet Ihr die Orientierung verloren haben. Sucht diese Stadt genau ab,



und schon bald werdet Ihr feststellen, daß der gute SKYLA nichts Geringeres als ein elender Verräter ist, der Euch zu gern in eine Falle locken möchte.

Ihr solltet also dessen Meuchelmördertruppe vernichtend niederschlagen und dem anderen NPC folgen, der sich in einem Gebäude im Nordosten der Stadt aufhält. Hier könnt Ihr Euch wieder erholen und neue Sprüche lernen (*auch im INN ist das möglich*). Nun werdet Ihr bald das Portal zum Friedhof erreichen, welchen Ihr gut gewappnet betreten könnt.

Die Einwohner erwähnen oftmals den Namen SIR LEBAUM, der eine Art Anführer der verbrecherischen DRACONIANS (*und ein Verbündeter MYRTANIS*) zu sein scheint. In der Nähe der nordwestlich auf dem Gelände gelegenen Leichenhalle befindet sich eine silberne Rose, die SIR KARL gefährlich werden kann. Ihr könnt sie pflücken (*obwohl sie eigentlich für den weiteren Spielverlauf nicht mehr von Bedeutung sein wird*).



Anschließend solltet Ihr Euch auf einen Fight gegen einige Monster einstellen, die in der Leichenhalle auftauchen, um später die gefundenen Beutestücke mitzunehmen.

SIR KARLS ENDE

Es wird jetzt Zeit, JELEK zu verlassen und wieder einmal zu SIR KARL zurückzukehren. Solltet Ihr in der Wildnis überflüssigerweise mal auf dieses oder jenes Monster stoßen, verfahrt wie üblich, und scheut Euch nicht, auch mal die Beine in die Hand zu nehmen (*allerdings nur, wenn Ihr beweglich genug seid und Aussicht auf eine erfolgreiche Flucht besteht*).

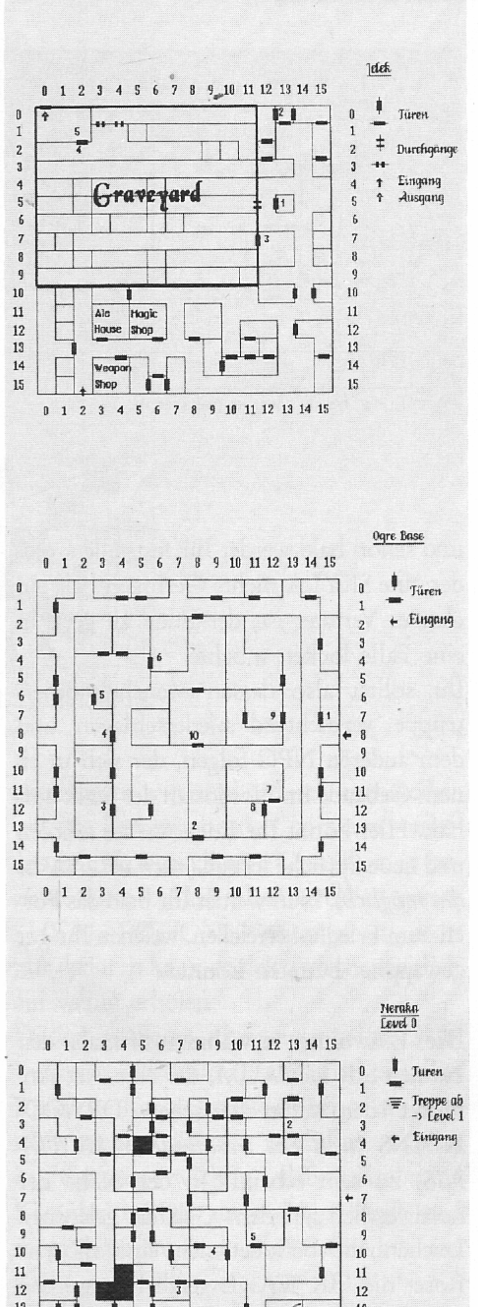
Wieder im OUTPOST erfahrt Ihr, daß SIR KARL vom unheilvollen MYRTANI gekidnappt wurde und sich seine Freundin MAYA aus diesem Grunde gern Eurer Hilfe bedienen würde. Seid einmal ganz Gentleman, und begebt Euch in die Stadt NERAKA. Beim ersten Kampf dort könnt Ihr feststellen, daß SIR KARLS Freundin MAYA ein Doppelleben führt: In Wahrheit verkörpert das Mädel SILVER DRAGON, der auch in menschlicher Gestalt erscheinen kann.

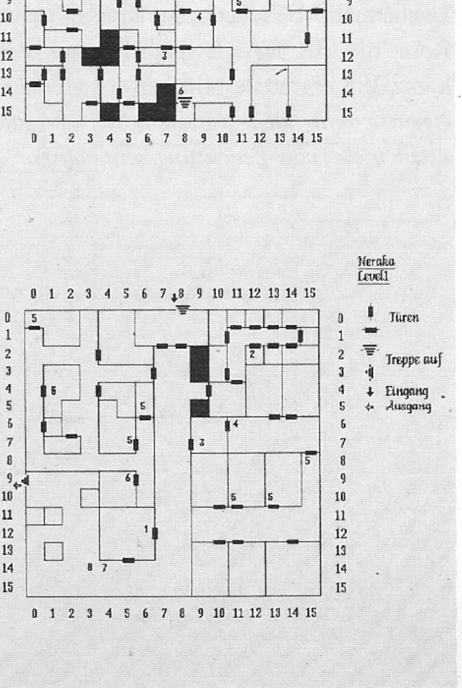
Arbeitet Euch durch das Labyrinth NERAKAS, und kämpft, wie schon zuvor, gegen die Euch begegnenden Monster. Unterwegs gibt's wieder JOURNAL ENTRIES, und etwa in der Mitte unten (*im Süden*) findet Ihr SIR KARL, blutüberströmt, die Treppe zum DUNGEON emporkletternd. Nachdem er noch wenige Worte von sich gegeben hat, bricht er tot zusammen. MAYA, fassungslos vor Schmerz und Zorn, fliegt mit dem toten SIR KARL davon.

Nun liegt der Eingang zum PRISON DUNGEON vor Euch. Ihr solltet abspeichern, bevor Ihr im Inneren der Höhle auf die Opfer sadistischer Triebe der DRACONIANS stoßen werdet. Befreit diese, soweit möglich, und helft ihnen, so gut Ihr könnt. Sind alle Gefängnisinsassen frei und

mußten alle verbliebenen DRACONIAN-Wärter Eurer Wut Tribut zollen, könnt Ihr das Gefängnis am markierten Ausgang wieder verlassen.
Begebt Euch wieder zum OUTPOST. Ein anderer Kommandant erteilt nun die Befehle. Eure nächste Mission führt Euch nach SANCTION. In dieser am Meer gelegenen Stadt werdet Ihr erstmals mit MINOTAUREN konfrontiert. Diese sind zwar keine Zauberkundigen, wie's bei einigen DRACONIANS der Fall ist, jedoch treten die Unholde immer in großen Scharen auf. Der wirkungsvollste Spruch ist neben dem Allheilmittel "STINKING CLOUD" bei diesen Burschen "FIREBALL". Meist lassen sich die Kämpfe vermeiden, indem Ihr flüchtet (*was in der Regel sogar gelingt*). Sucht ruhig einmal in den Gebäuden nach möglichen Schätzen, legt Euch jedoch nicht unbedingt mit anderen Monstern als mit MINOTAUREN an. Irgendwann vernehmt Ihr einen Hilferuf. Bewegt Euch in die angegebene Richtung, aus der dieses Geräusch kam, und forscht nach! Nach einigen Auseinandersetzungen mit MINOTAUREN (*die sich in diesem Fall nicht umgehen lassen*) trefft Ihr im größten Gebäude der Stadt eine Frau. Sie erklärt Euch, daß Ihr sie allein an einem Anlegesteg für Schiffe treffen könnt. Begebt Euch also dort als nächstes hin, und nehmt das geheimnisvolle Medaillon, das Euch diese Dame anbietet. Dieses Medaillon hilft Euch, an nun bekannter Stelle die DUNGEONS HUERZYD und DUERGHAST zu betreten.

Folgt den Angaben, die Euch gegeben wurden, und betretet zuerst die Höhle von HUERZYD (*der DUNGEON DUERGHAST kann nur über HUERZYD erreicht werden*). Außer einem Verwirrspiel mit diversen Gängen und Ausgängen erwartet Euch in HUERZYD nicht viel. Mögliche Kämpfe mit DRACONIANS sind in gewohnter Form zu bewältigen (*mittlerweile habt Ihr darin ja schon Routine*). Anhand weiterer JOURNAL ENTRIES werden wieder Neuigkeiten verraten. Außerdem begegnen Euch hier die geheimnisvollen 'Schattenwesen'



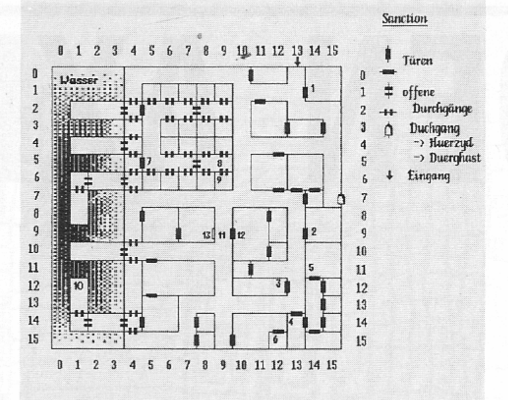


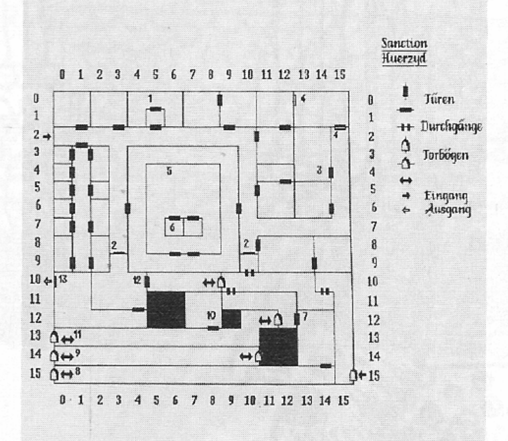
(*von denen war irgendwann zuvor schon mal in den JOURNAL ENTRIES die Rede*) die Euch aber freundlich gegenübertreten, ja sogar Tips preisgeben.

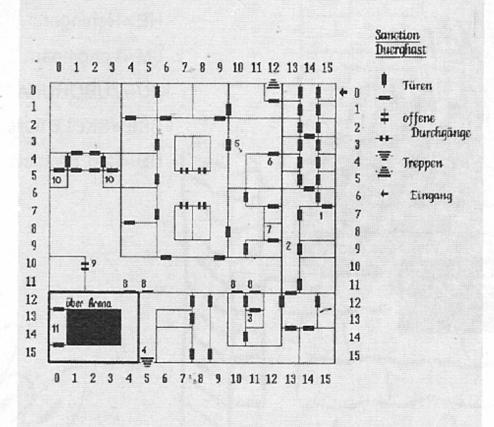
DIE DRACHENLANZE

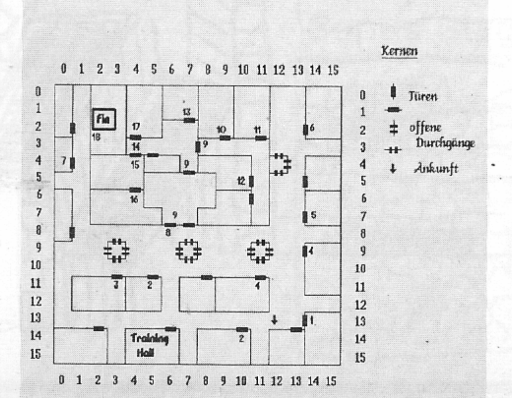
Verlaßt die Höhle, nachdem Ihr alles durchforscht habt, und begebt Euch in den zweiten Abschnitt. Im DUNGEON DUERGHAST schlagt Ihr einige DRACONIANS, die Euch den Weg versperren, und geht systematisch die in der Karte dargestellten Räumlichkeiten ab. Auch hier gibt es diverse magische Gegenstände zu finden (*oder zu erobern*), vor allem befindet sich hier auch die heiß ersehnte 'Drachenlanze'. Sie liegt an der Stelle, die Euch bereits von den JOURNAL ENTRIES her geläufig ist. Habt Ihr die Lanze gefunden, sollte Euer zähester Abenteurer diese erhalten. In der Hand des richtigen Recken wird sie zu einer fürchterlichen Waffe - vor allem gegen Drachen! Ebenfalls in diesem DUNGEON erwartet Euch der entscheidende Kampf mit dem Schurken SKYLA, der Euch noch aus JELEK in 'bester Erinnerung' geblieben ist. Jetzt ist Zahltag. Heizt ihm ordentlich ein! Denkt bei verschlossenen Türen auch mal im Spielablauf an den guten alten "KNOCK"-Spruch der Zauberkundigen. Er könnte Euch manch guten Dienst erweisen!
Der zweite Oberunhold des Games ist SIR LEBAUM, von dem schon zuvor in den JOURNAL ENTRIES zu hören war. Auch er wartet in diesem DUNGEON darauf, Eure Bekanntschaft zu machen. Er ist die Verkörperung des Bösen, ja so ziemlich der Leibhaftige selbst (*Undead Knight*), und so verhält er sich auch im Kampf. Habt Ihr ihn erblickt, versucht ihn mit allen magischen Waffen, die Ihr zur Verfügung habt (*vor allem die gegen Untote, denn "TURN UNDEAD" nützt gegen diesen Unhold nichts*), zu schlagen!
Habt Ihr alles erledigt, seht zu, daß Ihr wieder mit dem "FIX"-Kommando PARTY-Mitglieder heilt und daß Zauberkundige Ihre Sprüche erneut lernen! Nach

einer weiteren (*jedoch nicht mehr ganz so schweißtreibenden*) Schlacht könnt Ihr auf dem Rücken eines Drachen aus dem DUNGEON DUERGHAST entkommen. Habt Ihr vielleicht schon einmal zuvor versucht, die Stadt KERNEN über die Wildnis zu erreichen, so ist dieses Vorhaben wohl immer an der Übermacht von Drachen und anderem Wachpersonal gescheitert. Wer wäre schon auf die Idee gekommen, daß ausgerechnet jetzt ein Drache zu Eurem Helfer wird und Euch auf dem Luftweg ans Ziel bringen will?
In der Tat ist es ist so - doch bevor Ihr KERNEN betretet, solltet Ihr mit der "FIX"-Option noch einmal die Abenteurer heilen, denn auch im nächsten Spielabschnitt erwartet Eure Helden nichts Gutes. Während Ihr Euch also noch auf dem Rücken des Drachen befindet, geschieht etwas Unglaubliches! Fliegende Zitadellen kommen Euch entgegen, und die Drachen tragen einen erbitterten Kampf aus! Seid Ihr in einer Zitadelle, begebt Euch sofort die Treppen hinauf...
Einige Auseinandersetzungen mit DRACONIAN-Guards sind unausweichlich, doch ist das nichts gegen das, was Ihr alles hinter Euch gelassen habt. Im oberen Stockwerk angelangt, erwartet Euch mal wieder ein NPC namens TAS, der stolz verkündet, daß er die fliegende Zitadelle lenken kann! Kurz darauf gibt es wieder einen Kampf mit unermüdlichen DRACONIANS, die den Tod von SIR LEBAUM wohl noch nicht verkraftet haben. Tapfer schlagen ist angesagt, und zwischendurch Wunden heilen - nicht vergessen!
Nun überschlagen sich die Ereignisse: Zwei der Zitadellen stoßen in der Luft zusammen. Bahnt Euch einen Weg nach unten, und bekämpft die anstürmenden Wachen. Ihr könnt Euch nämlich dann deren Uniformen aneignen, was Euch in KERNEN weiterhilft. Seht Ihr die roten Drachen, könnt Ihr Euch von denen nach KERNEN fliegen lassen. Hier, wo die letzte noch verbliebene Bastion einzunehmen ist, wird das Spiel enden. In KERNEN angelangt, verhaltet Euch zunächst loyal, und Ihr erhaltet ein weiteres JOURNAL ENTRY. Arbeitet Euch durch die





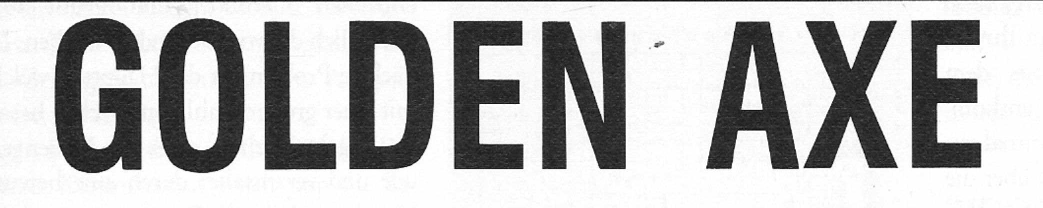




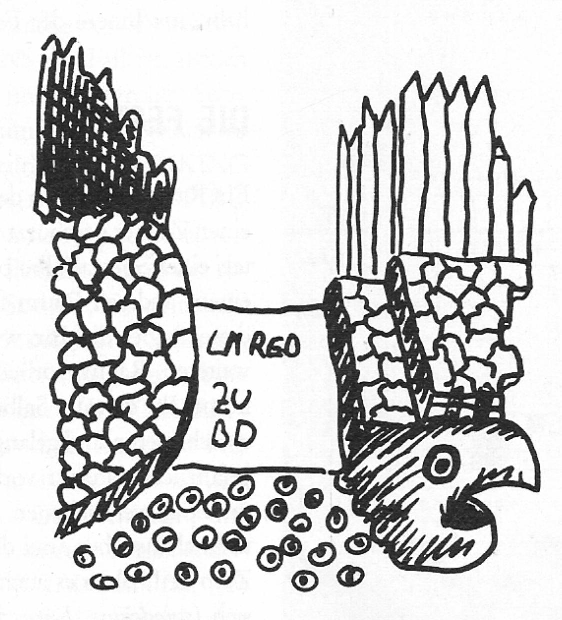
einzelnen Gebäude, und grüßt recht freundlich die vorbeieilenden Wachen. Das nächste Problem ist das Haupttor, welches mit einer großen Zahl von Wachen besetzt ist. Begebt Euch in eines der Nebengebäude und veranstaltet durch eine bewußte Unachtsamkeit ein Feuer.
Dann verlaßt die Hütte wieder, und lauft zum Haupttor. Die Wärter sind in hellem Aufruhr, so daß Ihr eine größere Chance habt, ins Innere der Festung zu stoßen.

DIE FESTUNG

Ein Raum im Innern der Festung ist durch einen Zauber geschützt und kann nur mittels einer Spezialsalbe betreten werden. In einem anderen Raum findet Ihr nämlich diese Salbe, die Ihr wiederum in einem weiteren Raum vorbereiten müßt. Nun könnt Ihr mit der Salbe Eure Abenteurer einschmieren und gelangt mühelos an dem gefährlichen Punkt vorbei. Jetzt heißt es, die noch verbliebenen Räume nach Gegnern abzusuchen und diese auszuschalten. Zum Teil haben es auch diese Burschen in sich (*wiederum Kämpfe gegen Drachen*). Habt Ihr aber alle Schurken überwältigt, findet Ihr eine Geheimpassage im Nebenraum, in dem sich der chaotische MYRTANI mit seinen noch verbliebenen letzten Gefolgsleuten aufhält. Der Kampf mit dieser Ausgeburt der Hölle ist schwierig. Siegessicher werdet Ihr von MYRTANI verspottet, doch das sollte Euren Haß nur noch weiter steigern und Euch anspornen, ihm kräftig eins auf die Rübe zu geben. Unterschätzt ihn nicht, und verfahrt genauso wie bei ähnlichen Gegnern zuvor, denn dann könnt Ihr das Schlimmste vermeiden! Habt Ihr MYRTANI und die Drachen getötet, ist das umfangreiche Fantasy-Rollenspiel beendet: Laßt Euch von der überglücklichen Bevölkerung als Helden feiern!
Übrigens: Ihr solltet wegen des zu erwartenden zweiten Teils der AD&D-Story unbedingt Eure Speicherdiskette aufheben, damit Ihr die Geschichte dann mit den gestärkten und erfahrenen Abenteurern in Angriff nehmen könnt. **Tom/mats.**



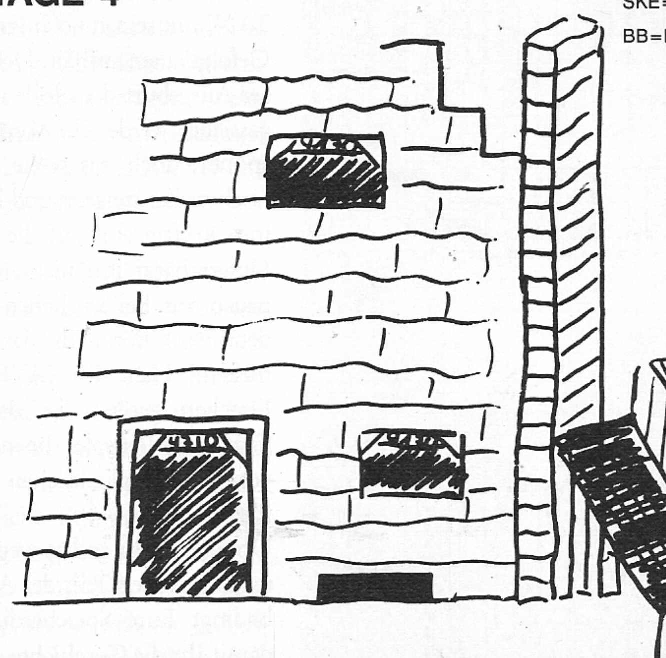
STAGE 3

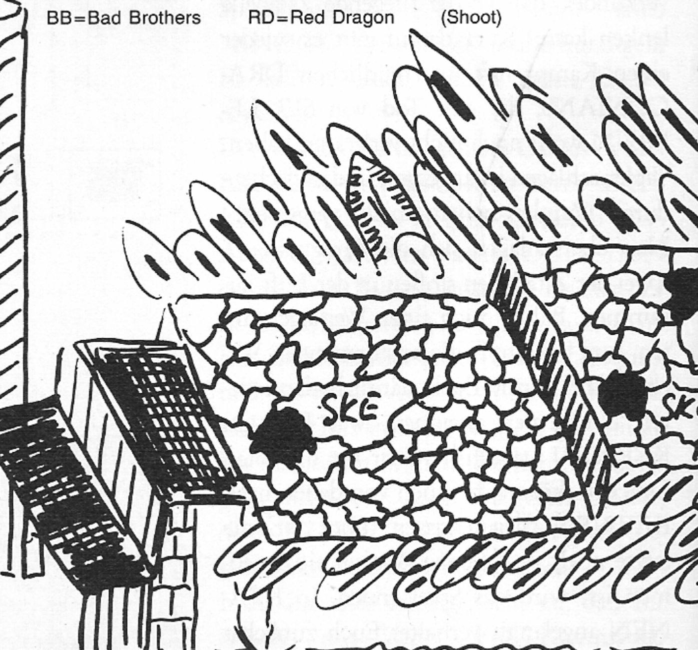


BG (3) 2ZU Green 2BD

2LM Red
1He Red

STAGE 4



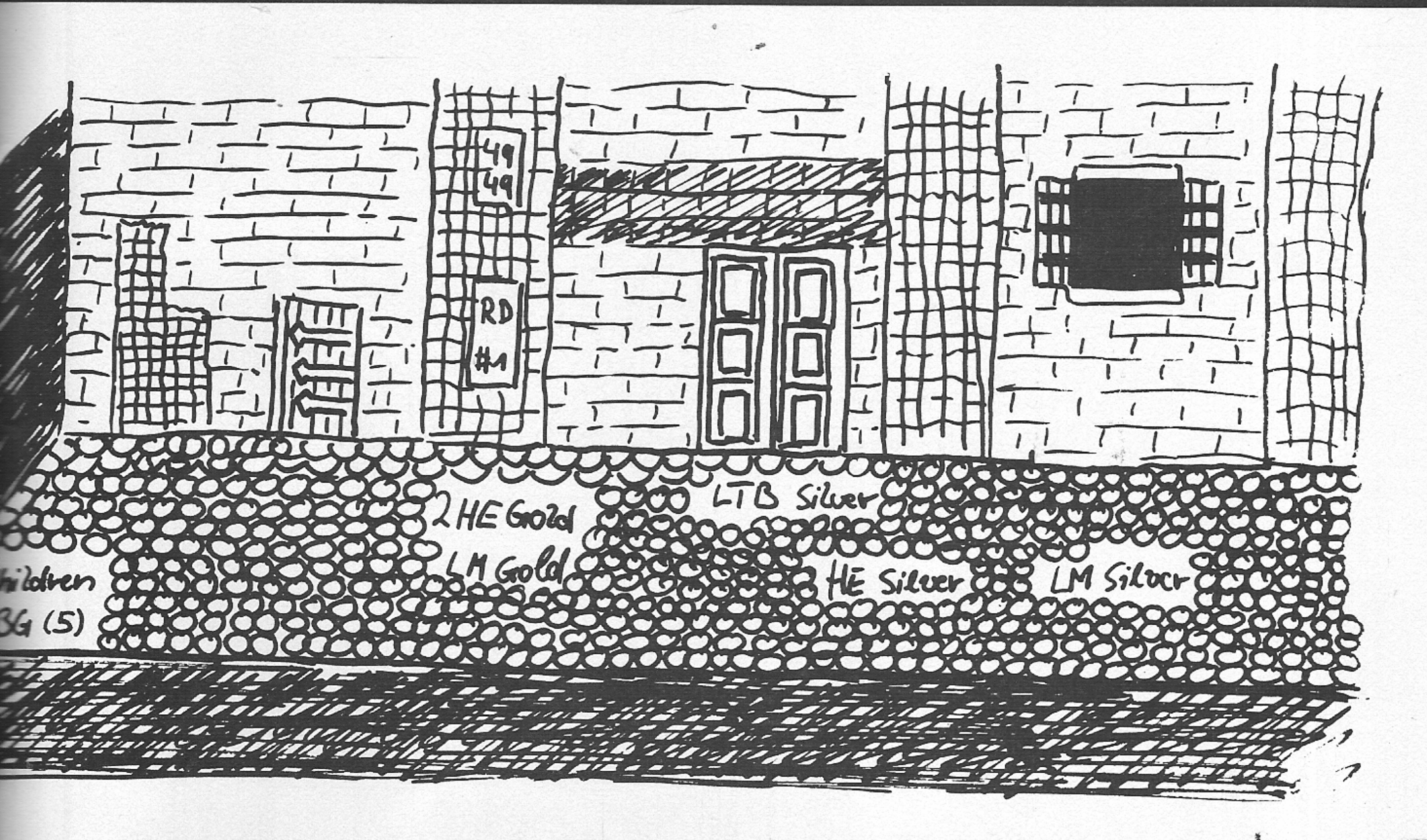


Legende

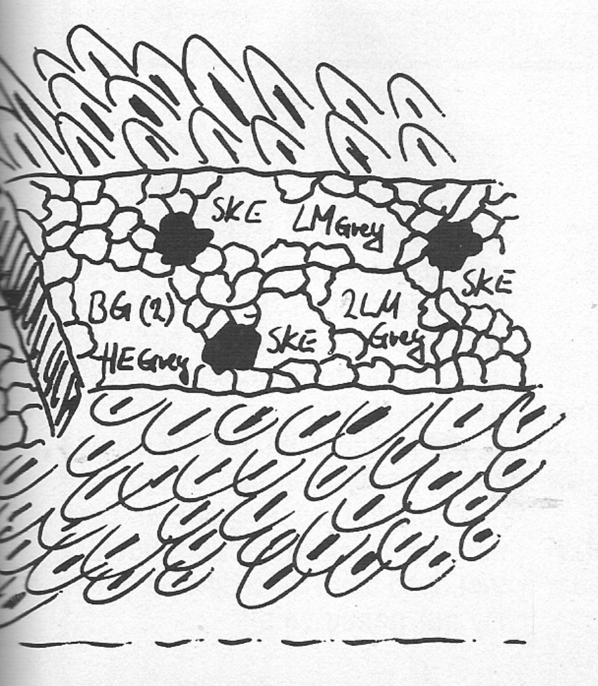
HE=Heninger
LM=Longmoan
ZU=ZUBORUKA
SKE=SKELETON
BB=Bad Brothers

LTB=Lt.Bitter
DA=Death Adder
DB=Death Bringer
BD=Blue Dragon
RD=Red Dragon

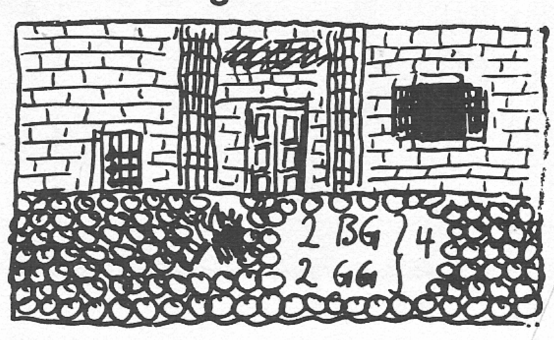
BG=Blue Gnome
GG=Green Gnome
CH=Chicken Leg
(Flames)
(Shoot)



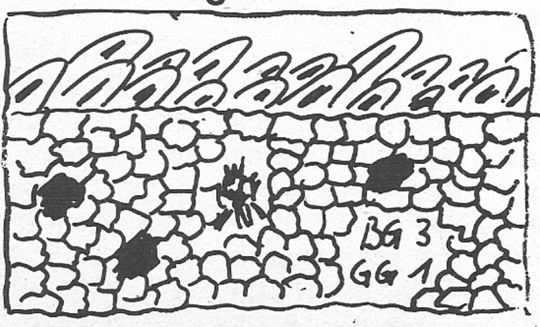
©TT'90

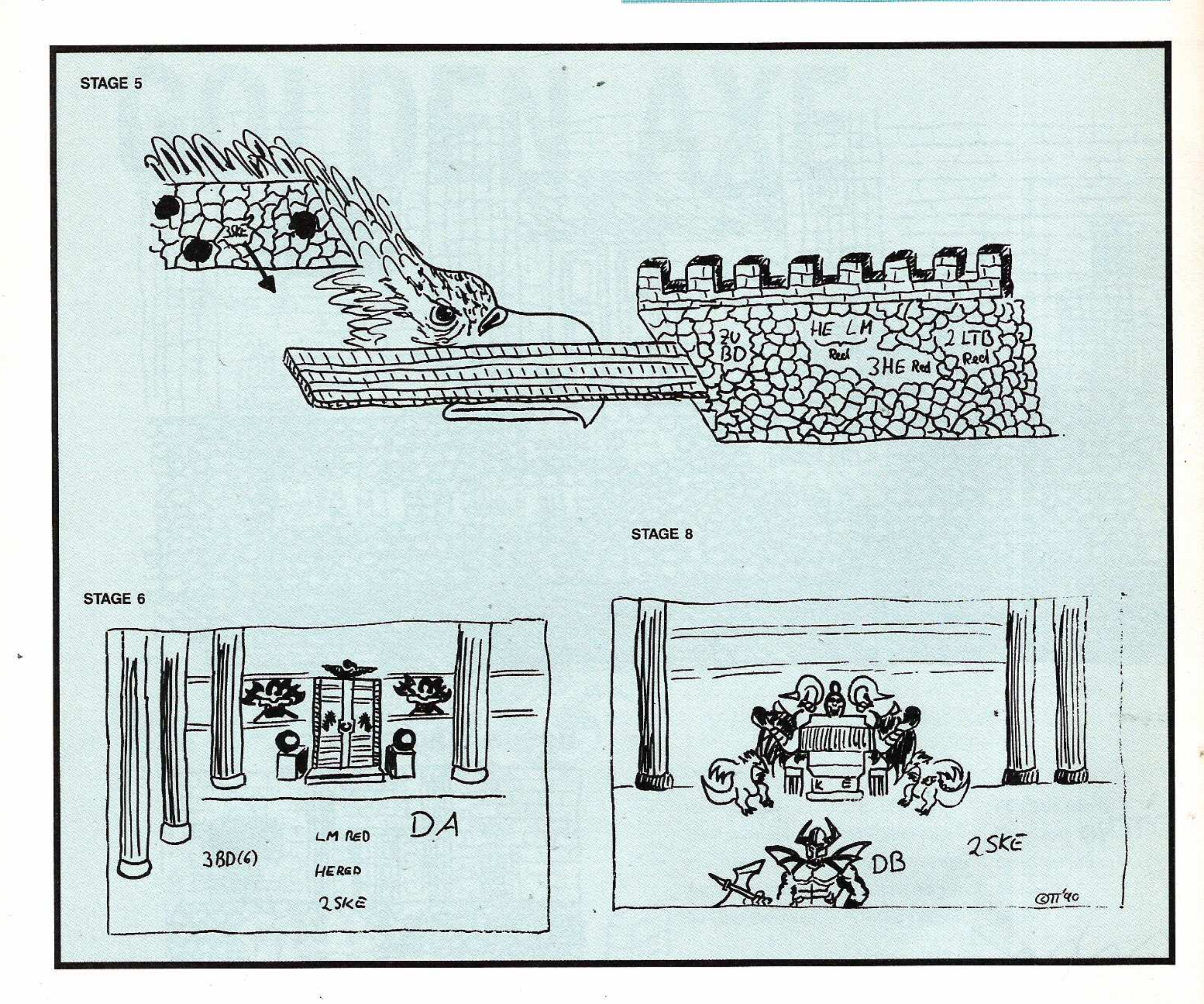


Bonus Stage 3



Bonus Stage 4





GOLDEN AXE

1. Alle größeren Gegner (Bad Brothers, Lt. Bitter, Death Adder, Death Bringer) lassen sich am besten mit RUNNING HEADBUTTS (Pad zweimal links oder rechts und Button B) besiegen.
2. In den Stages zwei (Fluß unten), drei (hinterm Schildkrötenkopf), fünf (vor dem Adlerkopf) und sieben empfiehlt es sich, die Gegner in den Abgrund zu stoßen.
3. Die Bad Brothers kann man in Stage eins und drei leicht mit dem CHICKENLEG bzw. mit dem BLUE DRAGON killen. Ebenso kann man sich der beiden Lts. Bitter in Stage fünf mit dem BLUE DRAGON entledigen!
4. Ein Tip noch zum DEATH BRINGER: Wenn er einen einmal mit der Axt erwischt hat, läßt er sofort einen Zauberspruch los. Am besten ist es, wenn man sich gar nicht um die Skelette kümmert und sich umso mehr mit dem DEATH BRINGER beschäftigt.
5. Wenn man GOLDEN AXE alleine spielt, sollte man den Zwerg nehmen und bei jedem größeren Gegner den Zaubertrank anwenden! Viel Spaß beim Durchspielen (wenn Ihr gut genug seid)!

Thomas Tewoort

STAGE 1

LM HE } Blue
LM HE } Lila
BG (2)
HE Blue
BG (1)
BG (2)
HE LM } Red
HG HE } Green
CH
BB (2) Green

STAGE 2

HE HE } Red
HE LM } Red
4 Children
ZU BD
ZU Lila
HE Blue
4 Children
BG (2)
HE Blue
ZU ZU } Green
SKE
ZU ZU } Red
RD

Bonus Stage 1

GG (1)
BG (3)

Bonus Stage 2

BG (2)

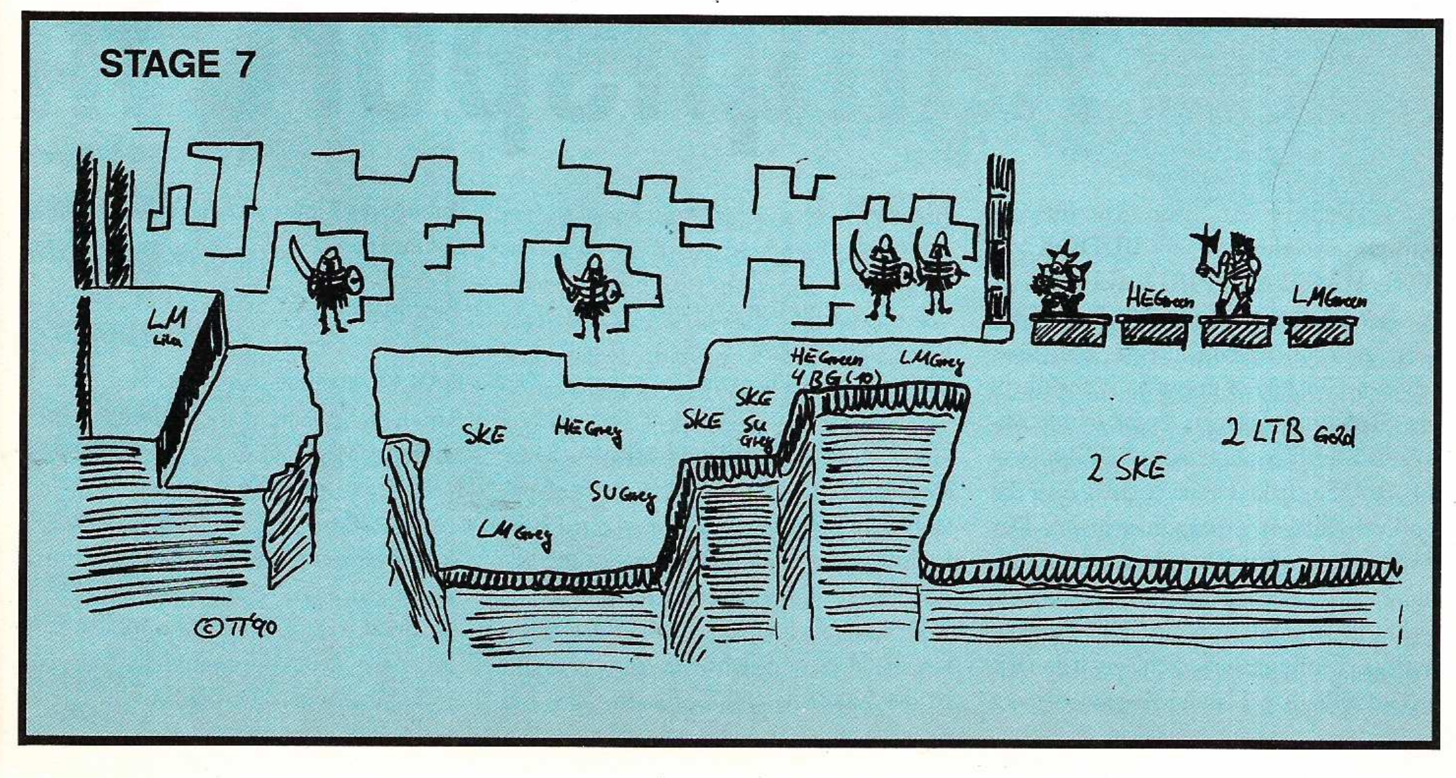
Legende

HE = Heninger
LM = Longmoan
ZU = ZUBORUKA
SKE = SKELETON
BB = Bad Brothers
LTB = Lt. Bitter
DA = Death Adder
DB = Death Bringer
BD = Blue Dragon (Flames)
RD = Red Dragon (Shoot)
BG = Blue Gnome (Magic)
GG = Green Gnome (Live)
CH = Chicken Leg

GOLDEN AXE

Maps © TT '90

STAGE 7



BUDOKAN ist mit Sicherheit eine der besten Kampfsport-Simulationen, auf die der Computerfreak derzeit zurückgreifen kann. Die grafisch perfekte Präsentation, gepaart mit tollen Bewegungsabläufen und über 60 Schlagmöglichkeiten, macht dieses Spiel zum einsamen Spitzenreiter. Und damit die Freude auch bei hartnäckigen Gegnern auf Dauer bestehen bleibt, bietet ASM nun die komplette Matchstrategie für alle zwölf Kämpfe. Möge der Bessere gewinnen!



Kampfsport in

Im folgenden Text habe ich für die Kampfsportsimulation **BUDOKAN -THE MARTIAL SPIRIT** meine Erfahrungen mit den einzelnen Wettkampfgegnern zusammengefaßt. Bevor man aber selbst am Turnier teilnimmt, ist ausführliches Training angesagt. Es ist sehr wichtig, daß auch komplizierte Schläge (wie z.B. der Nunchaku-Dreifachschlag oder die Bo-Drehschläge) einwandfrei sitzen. Das zweite Trainingsziel besteht in der Erhöhung der Schlaggeschwindigkeit, Abwehrschläge sind unnötig. Die Bezeichnungen der einzelnen Schläge habe ich größtenteils dem Handbuch entnommen.

MATCH 1

Name : GORO SUZUKI
Rang : SHODAN
Waffe: KARATE

Goro ist sehr schnell und offensiv, kann aber auch sehr gut blocken. Zu seinen Spezialitäten gehören die sogenannten Halbkreisfußtritte. Schläge aus dem Sprung benutzt er so gut wie gar nicht. Karate hat jedoch, verglichen mit anderen Kampfarten, die kürzeste Reichweite, und genau das ist die Schwäche von Goro. Ich selbst bevorzuge das Nunchaku, um gegen Goro zu gewinnen.

TAKTIKEN:

KARATE (mittelschwer)
Am Anfang läuft man ungefähr bis zur Mitte der Matte auf Goro zu. Sobald er in Reichweite ist, macht man mit dem Joystick die Bewegung für den Fußstoß im Vorwärtssprung und hält dann Stick und Knopf gedrückt. Man springt ständig auf ihn drauf. Goro wird dadurch ganz nach rechts von der Matte gedrängt. Nachdem er die hintere Markierungslinie übertreten



PERFEKTION

hat, beziehen die Kämpfer erneut Position auf der Kampffläche. Man muß Goro kontinuierlich mit dem Sprungtritt nach vorne angreifen. Mit dieser Taktik ist er noch am leichtesten zu besiegen. Wenn die Konditionsanzeige auf gelb oder rot herabgesunken ist und Euer eigener Kämpfer zum Springen keine Kraft mehr hat, geht man zu den Fußstößen mit dem Hinterbein über. Da Goro jedoch über einen sehr guten Block verfügt, sind die Erfolgschancen mit diesen Tritten nur gering.

KENDO (leicht)
Der Stoß nach oben oder zur Mitte sowie die zweihändigen Schläge eignen sich noch am besten, da Goro sie kaum blocken kann. Goro ist so klein, daß ihn Schläge aus dem Sprung kaum treffen, deshalb ist generell von ihnen abzuraten.

BO (einfach)
Hier sind zwei völlig verschiedene Taktiken wirkungsvoll. Version 1: so schnell wie möglich auf Goro zuspringen. Direkt vor ihm bleibt man stehen und nimmt die Abwehrposition gegen Schläge zur Mitte

ein. Solange der Gegner Karate benutzt, deckt diese Abwehrstellung den ganzen Körper ab. Goro tritt und schlägt wie ein Verrückter, doch er kann keine Treffer erzielen! Irgendwann geht ihm die Puste aus. Sobald der Ki-Balken volle Schlagkraft anzeigt, haut man einmal zu (zu empfehlen wären in diesem Fall die Schläge aus dem Drehsprung), und der Gegner liegt am Boden. Version 2: Man geht so weit wie möglich zurück (d.h. man stellt sich mit beiden Füßen kurz hinter die Endmarkierungslinie) und läßt Goro an sich herankommen. Dann attackiert man ihn mit dem Schlag nach oben im Vorwärtssprung. Nach ungefähr zehn Treffern ist Goro besiegt.

NUNCHAKU (kein Problem)

Mit dem Nunchaku ist Goro leicht besiegbar. Unregelmäßig verteilte Peitschenschläge sind hier sehr wirkungsvoll - sie haben eine große Reichweite und sind schwer zu blocken. Der sonst so bewährte Dreifachschlag ist hier nur bedingt zu empfehlen, da Goro schnell herausfindet, wie er diesen Schlag abwehren muß.

MATCH 2

Name : EJI KIMURA
Rang : SHODAN
Waffe: KENDO
Eji ist der einzige Kendokämpfer und der schwächste Gegner im Budokan. Er ist nur dann gefährlich, wenn man selbst zu passiv ist und kaum zurückschlägt. Solange man aber offensiv agiert, ist Eji aufgrund seiner schlechten Abwehr schnell besiegt. Ich empfehle Euch, ihn mit Karate anzugreifen.

TAKTIKEN:

KARATE (sehr einfach)
Man stellt sich ganz nach hinten und läßt Eji herankommen. Sobald er nah genug herangekommen ist, greift man ihn mit dem Sprungtritt nach vorne an (wer will, kann auch die Halbkreistritte im Sprung benutzen). Eji kommt, solange man Druck macht, gar nicht zum Zurückschlagen.

KENDO (einfach)
Das einzig Wichtige ist, die Schläge schnell auszuteilen und natürlich häufig zuzuschlagen. An Abwehr denkt Ihr lieber erst gar nicht. Gegen Eji kann man mit Kendo kaum etwas falsch machen.

BO (sehr einfach)
Man läßt Eji an sich herankommen und greift ihn dann mit den "Fliegenden Schlägen" (s. Handbuch) im Vorwärtssprung an.

NUNCHAKU (einfach, aber ungeeignet)
Mit dem Nunchaku gilt es, so offensiv wie möglich zu kämpfen. Besonders wirkungsvoll sind hier die Peitschenschläge und der Dreifachschlag.

MATCH 3

Name : JIMMY DORAN
Rang : NIDAN
Waffe: TONFA
Jimmy benutzt den Tonfa (Holzschienen, die zum Zustoßen gebraucht werden). Seine Schläge sind schnell, effektiv und werden meist in Serien ausgeteilt. Jimmys Reichweite ist aber kaum größer als die eines Karatekas und einfach zu besiegen.

TAKTIKEN:

KARATE (sehr schwierig, Glückssache)
Am besten geht man Jimmy gleich entgegen und greift mit dem Fußstoß im Vorwärtssprung an. Sollte der Konditionsbalken abnehmen, benutzt man im Nahkampf die Fußstöße nach oben (mit dem Hinterbein). Mit dem Block nach oben lassen sich die meisten gegnerischen Schläge abwehren. Ich kann versichern, daß dieser Fight sehr knapp ausgeht.

KENDO (kein Problem)
Man darf Jimmy nicht zu nah an sich heranlassen. Die zweihändigen Schläge (sowohl die aus dem einfachen Stand als auch die aus dem Rückwärtslehnen) und die verschiedenen Stöße eignen sich hier besonders.

BO (sehr einfach)
Indem man die große Reichweite des Bo ausreizt (Dreh- und Überkopfschläge verwenden), hält man sich Jimmy vom Leib. Wer gegen Jimmy mit Bo verliert, dem rate ich unbedingt, zurück in die Trainingshallen zu gehen.

NUNCHAKU (sehr einfach)
Mit den Peitschenschlägen (möglichst in Richtung Kopf) kann man Jimmy sehr schnell schwächen. Achtet darauf, daß der





Gegner auf Distanz bleibt. Ist er zu nah, kann man ihn mit dem knienden Schlag zur Mitte zurückdrängen.

MATCH 4

Name : SHIGEO KAWAHARA
Rang : NO RANK
Waffe: NUNCHAKU
Dieser Gegner kommt als erster in den "Genuß" einer Waffe mit großer Reichweite. Besonders aggressiv ist Shigeo nicht. Sein Block ist nur mäßig. Wenn man ihm keine Gelegenheit gibt, schlägt er kaum zu. Dennoch empfehle ich, den gegnerischen Attacken durch Ducken oder Rückwärtslehnen auszuweichen, da Nunchaku eine Waffe mit einer "hohen Durchschlagskraft" ist. Ihr solltet Shigeo mit Kendo besiegen können.

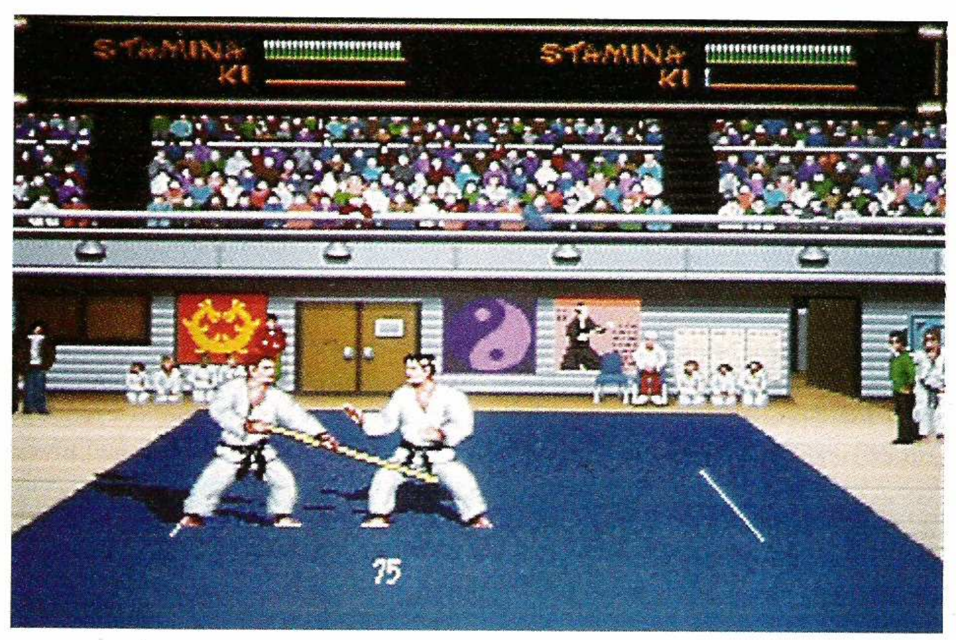
TAKTIKEN:

KARATE (sehr schwierig)
Man greift den Gegner wie immer mit dem Fußtritt im Vorwärtssprung an. Falls man so dicht am Gegner ist, daß es nicht mehr möglich ist, ihn nach vorn wegzudrücken, macht man den normalen Sprungtritt nach oben. Der Nahkampf ist unbedingt zu vermeiden, da die Nunchaku-Schläge extrem stark sind.

KENDO (mittel)
Mit beidhändigen Schlägen aus dem Rückwärtslehnen kann man sich Shigeo vom Leib halten. Diese müssen allerdings schnell hintereinander ausgeteilt werden (so zwei bis drei Schläge in der Sekunde (!!!) sind möglich). Von Sprungschlägen und Stößen läßt man ab.

BO (einfach)
Die Dreh- und Überkopfschläge nach oben wirken hier Wunder. Wenn man kontinuierlich zuschlägt, kommt Shigeo nicht zu Gegenangriffen.

NUNCHAKU (mittelschwer)
Es gibt immer ein spannendes Match,



wenn man Shigeo mit dem Nunchaku herausfordert. Zu empfehlen sind hier alle Formen von Peitschenschlägen wegen ihrer großen Reichweite. Dreifachschläge sind nur dann sinnvoll, wenn man sehr dicht am Gegner steht. Es ist sehr wichtig, daß man in diesem Kampf nicht nur drauflos haut, sondern sich genauso auf das Ausweichen konzentriert.

MATCH 5

Name : TETSUO OKABE
Rang : SANDAN
Waffe: BO
Bo ist noch effektiver und hat eine noch größere Reichweite als die Waffen der bisherigen Gegner. Tetsuo ist aggressiv, seine Abwehr ist aber nicht sonderlich gut. Er verwendet fast ausschließlich Stöße und beherrscht ein paar besondere Schläge, die Ihr vorher sicher noch nie gesehen habt. Ich wähle immer das Nunchaku, wenn ich gegen ihn kämpfe.

TAKTIKEN:

KARATE (sehr schwierig)
Man läßt den Gegner an sich herankommen und attackiert ihn mit Tritten aus dem Sprung. Wenn Ihr Glück habt, schlägt der Gegner kaum zurück, und Ihr könnt ihn besiegen. Der Nahkampf ist in jedem Fall zu vermeiden.

KENDO (kein Problem)
Mit den beidhändigen Schlägen zur Mitte aus dem Rückwärtslehnen kann man Tetsuo einfach besiegen. Die Schläge müssen sehr schnell hintereinander angesetzt werden.
Auf Attacken aus dem Sprung sollte man gänzlich verzichten. Indem man sich im richtigen Moment zurücklehnt oder nach hinten geht, kann man den gegnerischen Angriffen ausweichen.

BO (einfach)
Man läuft zu Beginn Tetsuo entgegen und eröffnet den Kampf mit einer Serie von schnell hintereinander ausgeführten Drehschlägen.
Wenn die Kondition des Gegners deutlich geringer als die des eigenen Kämpfers ist, wechselt man zu den Stößen im Vorwärtssprung über.

NUNCHAKU (mittelschwer)
Am besten bleibt man am Anfang stehen und läßt Tetsuo herankommen. Möglichst früh attackiert man ihn dann mit dem Dreifachschlag, und zwar solange, bis er sich zurückzieht und außer Reichweite ist. Nur wenn Tetsuo aufhört anzugreifen, geht man selbst (mit dem Dreifach- oder Peitschenschlag) in die Offensive.

MATCH 6

Name : ARNIE GUSTAFSON
Rang : GODAN
Waffe: KARATE
Arnie ist sehr groß und und hat für einen Karateka eine enorme Reichweite. Zudem liebt er ausgefallene Schlagkombinationen. Zu seinen Spezialitäten gehören Halbkreistritte im Sprung (Van Damme läßt grüßen!) und Fegetritte aus der Hocke. Im Kampf ist er zwar offensiv, er ist aber nur ein mittelstarker Blocker. Allerdings ist Arnie ziemlich blöde, und deshalb greife ich ihn stets mit Karate an.

TAKTIKEN:

KARATE (mittelschwer)
Man stellt seinen Kämpfer ganz nach hinten und wartet, bis Arnie herangehüpft kommt. Wenn Arnie dann in Reichweite ist, greift man mit den Fußtritten im Vorwärtssprung an (lieber zu früh als zu spät mit dem Springen anfangen). Normalerweise hat er nach ungefähr zehn Treffern mit diesem Schlag genug. Manchmal aber läßt die Kondition des eigenen Kämpfers das Springen nicht mehr zu. Dann helfen nur noch die Fußtritte mit dem Hinterbein.

KENDO (einfach)
Besonders gut eignen sich für diesen Gegner die beidhändigen Schläge in allen Variationen. Arnie ist so groß, daß man ihn auch mit Schlägen aus dem Sprung treffen kann (bringt aber nicht sonderlich viel).

BO (sehr einfach)
Man muß eigentlich nur darauf achten, daß man selbst nicht zuviele Schläge einsteckt. Ansonsten halte ich es hier für schwieriger zu verlieren, als zu gewinnen.

NUNCHAKU (sehr einfach)
Mit den Peitschenschlägen und dem Dreifachschlag ist Arnie schnell besiegt. Achtet darauf, daß er nie zu nah an Euch herankommt.

MATCH 7

Name : HIROSHI IKEDA
Rang : HACHIDAN
Waffe: KUSARI-GAMA
Hiroshi ist ein älterer Herr. Seine konditionellen Schwächen gleicht er mit einer tödlichen Waffe, dem Kusari-Gama, aus. Dieser Gegner kämpft ungewöhnlich aggressiv, Abwehrschläge kennt er überhaupt nicht. Allerdings ist Hiroshi schon soweit verkalkt, daß ich ihn immer mit dem Nunchaku besiegen kann, ohne selbst viele Treffer einzustecken.

TAKTIKEN:

KARATE (Sieg unmöglich)

KENDO (mittelschwer)
Mit den schnellen beidhändigen Schlägen zur Mitte (aus dem Rüchwärtslehnen) hält man den Gegner auf Distanz. Normalerweise kann man dabei einfach stehenbleiben, denn Hiroshi hat die Eigenschaft, immer anzugreifen, auch wenn er konditionell schon am Ende ist.

BO (mittelschwer)
Die Drehschläge sind hier am effektivsten. Sollte der Gegner zu nahe herankommen, hilft der kniende Drehschlag.

NUNCHAKU (einfach)
Man bleibt einfach auf der Matte stehen und schlägt ständig mit den Peitschenschlägen zu. Nach einigen Treffern kippt Hiroshi um.

MATCH 8

Name : MIYUKI HIROSE
Rang : YONDAN
Waffe: NAGINATA
Miyuki ist die einzige Frau im Budokan. Sie kämpft nicht sehr aggressiv, hat aber einen guten Block. Der Naginata (Sichellanze) ist fast so effektiv wie das Kusari-Gama, Miyuki muß deshalb nicht oft zuhauen, um Euch den Garaus zu machen. Ich kämpfe hier mit Bo.

TAKTIKEN:

KARATE (Glückssache)
Bleibt hinten stehen und greift dann mit Fußtritten im Vorwärtssprung an. Das ist alles - viel Glück !

KENDO (mittelschwer)
Mit schnellen beidhändigen Schlagserien hält man sich die Dame vom Leib. Ihren Schlägen muß man unbedingt durch Rückwärtslehnen ausweichen.

BO (einfach)
Man begibt sich so weit wie möglich nach hinten und läßt Miyuki herankommen. Dann schlägt man immer mit dem Stoß im Vorwärtssprung zu. Wenn es eng wird, setzt man schnelle Drehschläge ein.

NUNCHAKU (mittelschwer)
Erst läßt man die Gegnerin herankommen. Dann macht man einen Satz nach vorne, so daß man ganz dicht bei ihr steht. Jetzt haut man mit dem Dreifachschlag ständig drauf und hüpft Miyuki gegebenenfalls hinterher.

MATCH 9

Name : RANDY WU
Rang : HACHIDAN
Waffe: NUNCHAKU
Randy ist sehr aggressiv und blockt gut. Seine Spezialität sind Dreifachschläge und Attacken aus der Sprungdrehung. Herausragend ist auch seine Kondition. Ich setze ihn mit Kendo außer Gefecht.

TAKTIKEN:

KARATE (Sieg unmöglich)

KENDO (mittelschwer)
Zuerst läuft man Randy entgegen. Wenn man in einer guten Position ist, beginnt

man mit extrem schnellen beidhändigen Schlägen zur Mitte aus dem Rückwärtslehnen. Den Attacken von Randy muß man unbedingt ausweichen (durch Zurücklehnen).
Man muß den Gegner ständig unter Druck setzen, darf ihm aber keinesfalls zu nahe kommen. Falls sich Randy zurückzieht, muß man ihm auf jeden Fall hinterhergehen und erneut angreifen.

BO (mittelschwer)
Man attackiert Randy mit den Drehschlägen und versucht, ihn von der Matte zu drängen. Indem man sich im richtigen Moment zurücklehnt, kann man den gegnerischen Angriffen ausweichen. Mit dem knienden Drehschlag drängt man Randy nach hinten, wenn er sich dem eigenen Kämpfer zu sehr nähert. Auch hier ist oberstes Gebot: immer dranbleiben !

NUNCHAKU (Sieg unmöglich)

MATCH 10

Name : AYAKO MARUYAMA
Rang : UNKNOWN
Waffe: NINJITSU
Ayako, der Ninja, ist der fieseste Gegner im ganzen Spiel. Im Nahkampf kämpft er Karate, ansonsten schleudert er Wurfsterne. Ayako blockt gut und kann sich zudem (um dem Gegner auszuweichen) in Luft auflösen. Er erscheint danach plötzlich in größerer Entfernung oder taucht hinter dem eigenen Kämpfer auf. In letzterem Fall werden die Seiten gewechselt. Ich greife ihn mit Kendo an.

TAKTIKEN:

KARATE (Sieg unmöglich)

KENDO (mittelschwer)
Man hüpft dem Gegner entgegen und setzt die beidhändigen Schläge zur Mitte (aus dem Rückwärtslehnen) ein. Wenn sich Ayakos Konditionsbalken gelb verfärbt, wird er passiv. Man muß ihn immer verfolgen und attachieren, wenn er sich zurückziehen will.

BO (mittelschwer)
Mit den Dreh- und Überkopfschlägen greift man Ayako an. In der Schlußphase kann man dann die Schläge aus dem Sprung oder den knienden Drehschlag einsetzen.

NUNCHAKU (sehr schwer)
Mit dem Nunchaku muß man versuchen, so schnell wie möglich zum Nahkampf überzugehen und dann die Peitschen- und Dreifachschläge einzusetzen. Mit etwas Glück kann man es durchaus schaffen.

MATCH 11

Name : KAZUO SAKATA
Rang : SHICHIDAN
Waffe: YARI
Kazuo kämpft mit seinem Yari (Speer) offensiv. Dabei verwendet er ausschließlich Stöße. Im Nahkampf setzt er auch ab und zu Fußtritte ein. Ich benutze den Bo, da er eine ähnliche Reichweite hat wie der Yari.

TAKTIKEN:

KARATE (Sieg unmöglich)

KENDO (schwierig)
Mit ein bißchen Glück kann man Kazuo schon besiegen. Am besten eignen sich für diesen Gegner die beidhändigen Schläge zur Mitte aus dem Rückwärtslehnen.

BO (mittelschwer)
Man läuft Kazuo entgegen und wendet dann kontinuierlich den Drehschlag (sehr schnell hintereinander ausgeführt) an. Sobald Kazuo zum Nahkampf übergehen will, drängt man ihn mit dem knienden Drehschlag zurück.

NUNCHAKU (mittelschwer)
Am Anfang bleibt man einfach stehen und läßt den Gegner herankommen. Man setzt dann ständig den Dreifachschlag ein. Wenn Kazuo auch nur für einen kurzen Moment dicht an Eurem Kämpfer steht, kann er das Match meist für sich entscheiden.

MATCH 12

Name : TOKAGE
Rang : UNKNOWN
Waffe: VARIOUS
Tokage, der Finalgegner, wählt stets dieselbe Kampfart wie Ihr. Er variiert seine Schläge viel mehr als andere Gegner und kämpft trotzdem offensiv. Im Nahkampf blockt er fast jeden gegnerischen Schlag. Seine Kondition regeneriert sich extrem schnell. Für mich selbst ist es noch am einfachsten, ihn mit Kendo zu besiegen.

TAKTIKEN:

KARATE (schwierig)
Hier eignet sich eine altbewährte Methode: Man zieht sich zunächst ganz zurück und setzt Tokage, sobald er nah genug herangekommen ist, mit den Sprungtritten nach vorn unter Druck. Das Match geht auf jeden Fall knapp aus.

KENDO (schwierig)
Man läuft auf den Gegner zu. Tokage greift in der Anfangsphase immer von selbst an, so daß man nur vor ihm stehenbleiben und ihn mit den beidhändigen Schlägen aus dem Stand zurückdrängen muß. Man sollte erst dann in die Offensive übergehen, wenn sich Tokage zurückzieht.

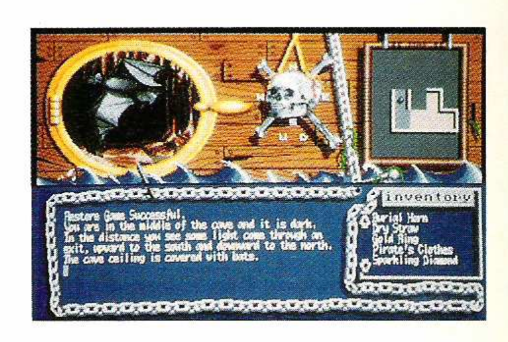
BO (sehr schwierig)
Konzentriert Euch hauptsächlich auf das Ausweichen der gegnerischen Angriffe. Nützliche Angriffsmethoden sind für diesen Gegner die Dreh- und Überkopfschläge sowie der kniende Drehschlag.

NUNCHAKU (Sieg unmöglich)

Viel Spaß mit Budokan wünscht

Hannes Kruppa

ISLAND OF LOST HOPE von GAINSTAR/DIGITAL CONCEPTS ist ein interessantes Adventure der "klassischen Art". Eingebungen und Eingaben sind gefragt. ISLAND OF LOST HOPE besticht durch eine ansprechende Story und ein gutes Gameplay. Alles ist logisch aufgebaut, gut durchdacht und ausgezeichnet gemacht. ISLAND OF LOST HOPE hat nichts mit England zu tun. ISLAND OF LOST HOPE kürze ich hiermit feierlich mit IOLH ab. Einfaches Adventuring im Verlaufe des Spiels trägt dazu bei, daß man sich sehr schnell mit dem Programm anfreundet. Da der Parser ein durchaus schlauer ist und schnörkellos und humorvoll repetiert, kann der User gut mit ihm zusammenarbeiten. Das Englisch ist leicht verständlich; außerdem akzeptiert der Parser auch unsere Kindersprache. Wer erst einmal im Adventure drinsteckt, wird so schnell nicht wieder loskommen, auch wenn die Rätsel nach und nach immer kniffliger werden; eine Lösung nicht in Sicht ist. Beim letzten Teil des Games allerdings darf man sich keinen Fehltritt mehr leisten, um nicht kurz vor der Ziellinie stehenzubleiben.

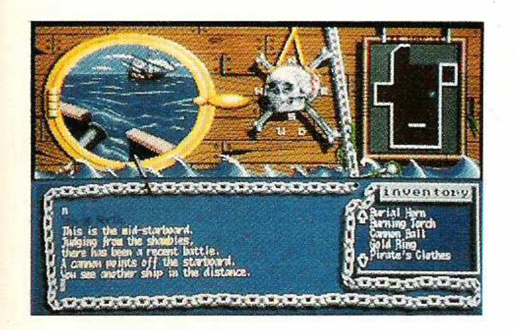


NUR NICHT KOPF UND

Alles hat ein Ende, ...

... auch IOLH hat keine zwei. *Natürlich* gibt's im Prinzip immer mehrere Möglichkeiten, erfolgreich zum Ziel zu gelangen. Nur: Hier muß man seinen Geist und Verstand einbringen, um peinlichst genau das zu unternehmen, was letztendlich die Lorbeeren ernten läßt. D.h., es gibt keinerlei Pluspunkte, Skill Points oder ähnlichen Tand, schnödes Schmuckwerk, das den Spieler bei Laune halten soll. Was hier zählt, ist Arbeit - und die bereitet viel Spaß. Nun, bevor ich Euch diesen durch diese "KOPFNUSS" nehmen möchte, wende ich mich der kurzen Story zu.





HOFFNUNG VERLIEREN

Die Hintergrundgeschichte ist schnell erzählt: Der Spieler wurde seines Schiffes beraubt und auf einer kleinen Insel ausgesetzt. Die Piraten, die das Schiff enterten (oder

Rache, Gold, schöne Frauen



returnten, ganz, wie Ihr wollt, Ihr Computer-Freaks) haben uns nichts weiter dagelassen, als ein paar Lumpen, die wir am Leibe tragen. So müssen wir uns also auf zwei Dinge "beschränken": unsern Geist und den unbeugsamen Willen, das Schiff zurückzuerobern, den Schatz zu finden und fürchterliche Rache zu nehmen. Am Ende allerdings taucht plötzlich 'ne Tante auf (wie in jedem schlechten Krimi wird die Hauptperson erst auf der letzten Seite eingeführt), der wir unseren Ring überlassen müssen. Typisch! Da hat man lange gekämpft, den Gefahren getrotzt und seine ganze Energie auf das güldne Ding gesetzt - und schon ist das Ding weg.
Doch dazu später mehr.

Nach der Strandung...

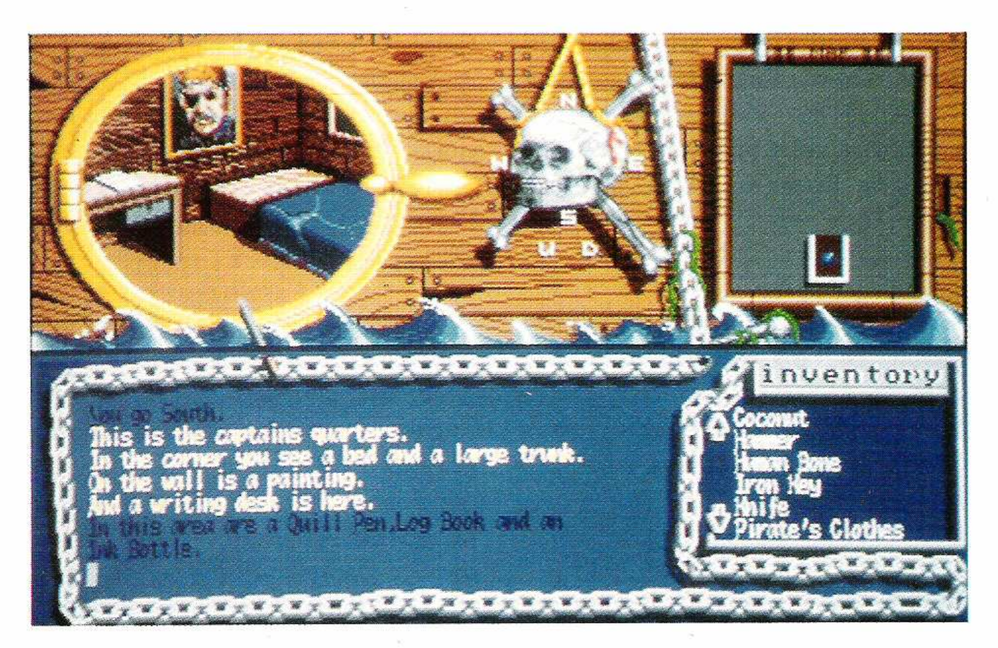
"Strandung" ist vielleicht das treffende Wort. Der Spieler wurde von den Piraten auf einer kleinen Insel in der Karibik ausgesetzt und hat nur noch "ragged clothes" im Inventar.
Wir sehen 'ne Menge Sand und den Stamm einer Kokospalme. Auf diesem Stückchen Erde können wir uns in keine der gewohnten Richtungen (n, s, e, w, d, u) bewegen. So gehen wir auf die Palme und winken den Piraten munter zu ("climb tree"; "signal ship"). Jetzt können wir davon ausgehen, daß sich ein einzelner, noch nicht betrunkener Pirat unter uns befindet und nur darauf wartet, uns zu töten, wenn wir heruntersteigen. Anstelle des "climb down" schütteln wir das Bäumchen - herab fällt 'ne Nuß und legt den Piraten auf Sand ("shake tree"; "d"). Unten angekommen, entkleiden wir den bewußtlosen Piraten (erwürgen ist nicht vonnöten; kann man aber mit "strangle pirate"), ohne daß wir vorher vergessen, unsere Lumpen abzulegen ("remove clothes", "undress"; "wear pirates clothes" und "enter boat"). Nun haben wir unser erstes Meisterstück vollbracht; wir rudern mit dem Boot (automatisch) zum Piratenschiff, wo niemandem auffällt, daß wir nicht zur Mannschaft gehören. Wir gehen nun an Bord...

Hier nun beginnt unsere Arbeit als Schnüffler und "Revanchist".
Wir haben eine Reihe von Gegenständen zu finden, die bisweilen nur mit Hilfe von Glück, Geschick und blitzsauberen Gedankengängen aufzuspüren sind. Also, los! Ich setze an dieser Stelle voraus, daß man einige "Situationen" und Gegenstände "examinieren" muß, damit man erst in die Lage kommt, etwas aufzunehmen.
Okay...

Rache gehört zum Handwerk

Auf dem Deck gehen wir zunächst einmal nach "n", "w" und wieder "n". Nun befinden wir uns an der offenen Luke zum Unterdeck. Wir gehen "down"; danach nach "s" und nach "w". Hier bemerken wir einen Piraten, der sich auf einer Koje zur Ruhe gelegt hat. Der Racheengel hat uns erneut geküßt, so daß wir, ohne zu zögern, den Burschen vom Leben zum Tode befördern. Ist der Pirat erstickt oder erwürgt, finden wir einen Schlüssel, den wir ins Inventar aufnehmen. Vielleicht hier gleich eine **entscheidende Anmerkung:** Im Verlaufe dieser "KOPFNUSS" nehme ich nur "wichtige" Objekte auf und lege einige ab, damit das Inventory (Inventar) nicht zu voll werden kann.
Doch: Zurück zur "schlafenden Schönheit" ("strangle pirate"; "get key").

Nun bewegen wir uns zweimal nach Osten und einmal nach Norden. Wir stehen vor einer mit einem Schloß versehenen Falltür. Dieses Schloß öffnen wir mit dem Schlüssel des zu seinen Ahnen abgerittenen Piraten ("unlock door with key"), um hernach die Holzklappe nach oben zu heben ("open door"). Jetzt geht's noch einen Stockwerk tiefer, wo wir uns zunächst einmal um eine fiese Ratte kümmern müssen, die uns bei einem Eintrittsversuch in ihr Reich wohlwollend verspeist. "Was tun, sprach Zeus", doch die Riesenratte ist beileibe nicht betrunken. Abfolge: Zuerst "d"; danach zweimal nach "s". Wir entde-



ken eine Rattus trappus komplex (nahe Verwandte zur mitteleuropäischen ordinären Mausefalle!) - eine Guillotine für Ratten. Nun sollte man die Falle mitsamt Käse zum Monstrum schieben. Auf welchem Weg, das bleibt Euch überlassen. Der schnellste ist dieser: "push trap w"; "push trap n"; "push trap n" und nochmal "push trap n". Die Ratte ist nun tot; zerquetscht vom Metallbügel der Falle. Wir verlassen diesen Ort für kurze Zeit (später müssen wir noch was aus der Ratte holen) und wenden uns der Lösung eines anderen Problems zu.

Zu diesem Zweck machen wir uns wie folgt auf die Socken: "s"; "s"; "w". Bei "w" finden wir einen Hammer, den wir aufnehmen ("get hammer"). Nun verlassen wir den Frachtraum, um im Unterdeck einiges zu bewirken ("e"; "e"; "n"; "up"). Wir legen die Holzplatte wieder auf die Falltür und verschließen das Ganze ("close door"; "lock door with key"). Nun aber ab- am hungrigen Piraten vorbei in die Küche, um das Messer aufzunehmen! Dazu gehen wir "s"; "w"; "n"; "n" und "w"; "get knife"). Jetzt verlassen wir Kombüse und Unterdeck, um uns einen Nagel zu besorgen, den wir an der Planke finden. Ihr wißt schon - das Sprungbrett für in Ungnade gefallene Seeleute. Unser Weg: "e"; "s"; dann "up" und "w"; "s"; "w". Wir benützen nun den Hammer, um den Nagel, den wir zuvor "examiniert" haben, aus dem Holz zu ziehen ("get nail with hammer"). Wir sollten nicht vergessen, daß unser Inventar nicht gar so viele Objekte "tragen" kann. Deshalb entledigen wir uns des Hammers und der Lumpen - brauchen wir sowieso nicht mehr ("drop hammer and ragged clothes"). Noch bevor wir uns dem Basteln einer provisorischen Angel zuwenden, schneiden wir erstmal ein Bäuchlein auf!

Wir gehen "e"; "e" und "n" - nun stehen wir abermals vor dem Zugang zum Unterdeck. Die Glocke können wir zum Klingen bringen - eine kleine, nette Spielerei, um den Spieler auf eine falsche, unnötige Fährte zu locken. Wer's aber gern probieren möchte, um beispielsweise zu erfahren, welcher arme Tropf sich in der Zelle befindet, leutet bitte nur einmal ("ring bell"). Folge: Die Mannschaft stürzt an Deck; der Wächter ist verschwunden. Wer allerdings dreimal "ring bell" eingibt, hat sein Leben selbst ausgelöscht. Genug der falschen Fährten ("red herrings"); ab zur Ratte. Also:

"down"; "s"; "e"; "n"; nun wieder die Tür mit dem eisernen Schlüssel öffnen und danach "down"; "w" und "n". Nun stehen wir vor dem ekligen Kadaver. Wir wollen's noch schlimmer: Wir schneiden mit dem Messer den Bauch der Ratte auf, in dem sich ein Diamand befindet ("cut rat with knife"; "get diamond in rat").

Jetzt besorgen wir uns weitere, "nützliche" Dinge, mit denen der Selbst-ist-der-Mann-Heimwerker hantieren muß: Stroh und einen Bindfaden.

Diese finden wir in einer der Lagerkisten ("crates") ganz unten im Schiff. Wir gelangen über "s"; "s" und "w" zu den begehrten Sachen. Da wir es uns einfacher machen möchten und den ausgezeichneten Parser mal wieder auf die Probe stellen wollen, geben wir "get all in crate" ein - und schon haben wir's im Inventar. Nun geht's wieder an die frische Luft:

"e"; "e"; "n"; "up"; "close door"; "lock door"; "s"; "w", "n"; "up". Wir gehen zum hinteren Teil des Schiffes; dort, wo wir die Kette sehen (nach Osten). Dort steigen wir hinab ("climb down") und bereiten uns auf die Hochseefischerei vor, denn wir wissen, daß der hungrige Pirat scharf auf Fisch ist. Und in der Hoffnung auf eine gute Auskunft oder etwas anderes Nützliches machen wir uns ans Werk. Wir binden den Faden an den Nagel, verbiegen hernach Letzteren und fangen uns den Fisch ("tie string to nail"; "bend nail"; "catch fish"). Wir klettern wieder hoch ("up") und geben das Tier dem Piraten, der unter Deck - immer noch lechzend - am Tisch sitzt. Der Weg:

"n"; "w"; "down" und "n". Nun geben wir dem Burschen den Fisch, dieser nimmt die Mahlzeit an und verschwindet aus dem Raum. Übrig bleibt eine Münze, die wir noch bei der Meerjungfrau abliefern müssen (dafür haben wir einen Wunsch frei). Und das geht so ab:

"give fish to pirate"; "get coin". Nun bemerken wir, daß wir wiederum zu schwer zu tragen haben. Also, schmeißen wir unnötigen Ballast ab:

"drop string and iron key and knife".

Unser nächster Weg führt uns in die Höhle des Löwen - die Kajüte des Captains ("s"; "up"; "s" und "s"). Wir stehen vor der Tür, die wir öffnen, um hernach ins Zimmer zu treten ("open door"; "enter door"; oder "s". Wir erkennen einige Einrichtungsgegenstände, von denen uns allerdings nur zwei interessieren - das Gemälde und die Truhe.

Ein weiterer wichtiger Schlüssel hängt hinter dem Bild, mithilfe dessen läßt sich auch das Schloß der schweren Eichentruhe öffnen ("get key behind painting"; "unlock trunk with key"; "open trunk" und "look into trunk"). Nun sollten wir ein kleines Schatzkästchen in der Hand halten ("chest"). Ab damit - und die Vorbereitungen für die Flucht treffen!

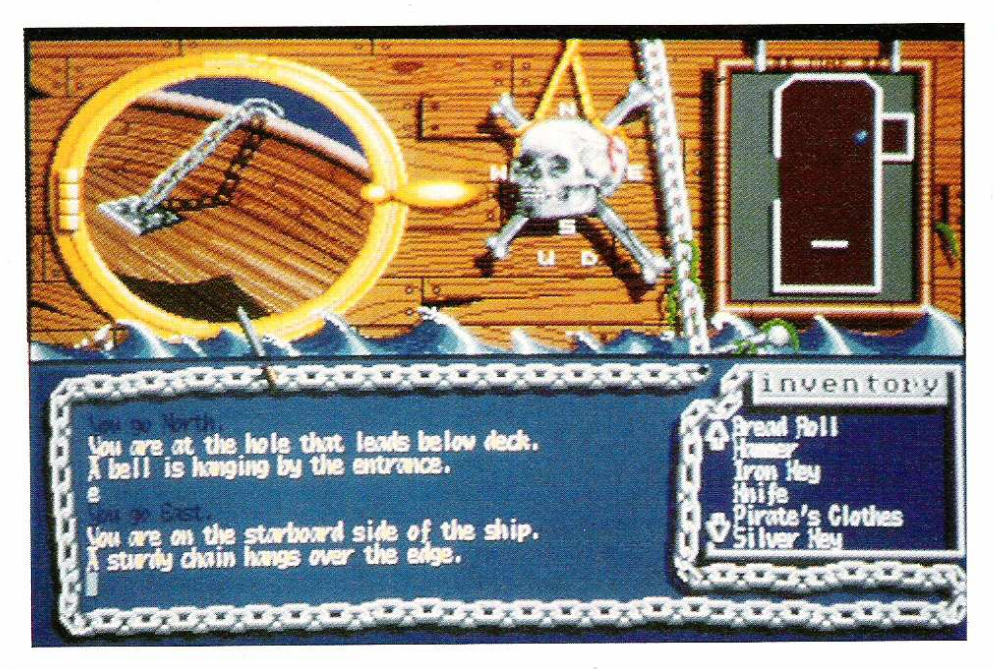
Wir verlassen die Kajüte und begeben uns zum Boot. Achtung! Es gibt zwei Boote. Bitte folgt meinem Weg: "n" und "w". Nun schmeißen wir fast alles, was wir im Inventar haben in dieses Boot ("put all in boat but coin"); nur die Münze bleibt in unserem direkten Besitz. Daraufhin kümmern wir uns um das andere Beiboot, das die Piraten vermutlich benützen wollen, um uns zu verfolgen.

Unser Plan: Wir machen das Gefährt seeuntauglich. Hierzu verwenden wir die Kanonenkugeln, die neben dem "Ballermonster" rumliegen: "e"; "e" und "n"; "get ball"; dann nach Süden und jetzt "put ball in boat". Da wir auf Nummer sicher gehen wollen, verrichten wir diese Arbeit dreimal. Also wieder nach Norden; "get ball", "s" und "put ball into boat" -und dann nochmal dasselbe.

Das Messer, was wir beim hungrigen Piraten haben fallen lassen (Ihr erinnert Euch?), brauchen wir noch einmal, um ein Walfischbaby, das die Piraten im Netz gefangenhalten zu befreien. Die Walmutti wartet nämlich schon darauf. Dafür bekommen wir etwas später auch ein kleines Dankeschön zurück. Also: "n"; "n"; "down"; "n" und "get knife". Jetzt zum Baby und das Netz durchschneiden: "s"; "up"; "w"; "n" und "cut net with knife"; "drop knife".



In aller Seelenruhe wenden wir uns dem Captain zu, der eine Vorliebe für abgeschnittene Finger hat. Diese trägt er an einem Band. Wir konzentrieren uns lediglich auf seinen Finger, an dem er den Ring trägt. Da wir diesen haben möchten und den Captain irgendwie überlisten müssen, fällt uns nichts Besseres ein, als das Schiff für einen Moment lang außer Kurs zu bringen, um den Captain für 'ne Zeit lang zu beschäftigen. Im Klartext: Wir pfuschen ihm ins Handwerk, indem wir am Steuerrad drehen. Dazu viermal nach Süden und einmal "e". Jetzt "turn wheel" und "get ring".



Der Meerjungfrau (grünliches Etwas unter der See) geben wir die Münze, damit uns ein Wunsch gewährt wird. Dieser ist, heil auf die Insel der verlorenen Hoffnung zu gelangen: "e" und "throw coin into water". Nun holen wir uns ein paar Teile aus unserem Boot, bevor wir zum Krähennest aufsteigen und auf die Botschaft "The ship is upon the isle" warten: "n"; "w"; "w"; "get all in boat but key"; "e"; "n" und "up". Nun erfolgt alsbald besagte Meldung und wir verfahren folgendermaßen: "down"; "s"; "w" und "enter boat". Nun sind wir "reif für die Insel"!

"Reif für die Insel..."

Hier unternehmen wir einen angenehmen Strandgang, bevor wir in ein Höhlensystem gelangen, und da sich die "small chest" partout nicht öffnen lassen will, werfen wir sie die Klippen hinunter: "w"; "n" und "throw chest down cliff". Wir gehen nach Süden und entdecken eine Grabstätte. Hier buddeln wir ein wenig und nehmen ein Waldhorn auf, in das wir stoßen, wenn uns die Fledermäuse belästigen.

Später dann gehen wir die Klippen runter und holen aus dem zerdepperten Kästchen einen Schlüssel heraus, mit dem wir wiederum eine Tür öffnen, die wir vor lauter Buschwerk nicht erkennen. Und das geht alles so: "dig ground"; "get horn"; "w"; "w"; "n"; "blow horn"; "n"; "e"; "get key in chest"; "e"; "unlock door with key"; "open door" und "s". Da uns der Captain immer noch auf der Fährte ist, müssen wir diese Tür unbedingt hinter uns abschließen ("close door" und "lock door with key").

Innerhalb des Labyrinthes finden wir nun eine Waage. Wir legen den Ring auf die rechte Waagschale, wodurch ein Mechanismus ausgelöst wird. Eine Wand "öffnet" sich; ein schlangenartiges Untier erscheint. Dieses killen wir, indem wir den Ring wieder aufnehmen, damit die herabsinkende Wand das Tier zerquetscht: "s"; "put ring on right scale"; "get ring". Nun legen wir den Ring erneut auf die rechte Schale ("put ring on right scale" und "s"), und wir gelangen zu einem Teil, das wir mit dem Diamanten "füttern" ("put diamond in hole"). Jetzt schnell die scheinbar ewig brennende Fackel aufgenommen ("get torch") und zweimal nach Norden. Gold, Gold, Gold - wohin das Auge reicht! Wir haben den Fundort des Schatzes ausfindig gemacht und somit Teil eins unserer Aufgabe gelöst. Jetzt nur noch aufs eigene Schiff zurück und die Piraten abschütteln: "unlock door with key"; "n" und "get ring" (den ham' wir jetzt wieder im Repertoire). Nun brauchen wir nur noch eine Kanonenkugel und ein Transportmittel, um zum eigenen Schiff zu gelangen. Deshalb gehen wir zweimal nach Norden und einmal "w". Wir legen das Stroh auf den Boden ("drop straw") und zünden es mit der Fackel an ("burn straw with torch"), damit die Piraten auf uns aufmerksam werden und auf uns schießen. Dies tun die Idioten auch; treffen uns aber nicht. So kommen wir zu der heiß ersehnten Kanonenkugel: "drop key" und "get ball". Nun auf zum Strand: "w"; "s"; "s"; "e"; "e" und nochmals "e". Wir stoßen erneut ins Horn ("blow horn"), und die Walmutti bringt uns zu unserem Schiff ("climb on whale").

"Cannon, Du wirst gefeuert!"

Auf dem Schiff angekommen, gehen wir gleich zur Kanone, stecken die Kugel rein und eröffnen das Feuer auf das Piratenschiff: "n"; "put ball in cannon" und "fire cannon". Nun gehen wir "e", nachdem wir leider feststellen mußten, daß unser Schuß nicht ins Schwarze traf. Die Piraten entern das Schiff, die Mannschaften kämpfen. Wir stehen nun dem feindlichen Captain gegenüber und töten ihn, indem wir ihn anzündeln ("burn captain with torch"). Der Sieg ist unser, nun gehen wir in unsere Kajüte ("open door" und "s"). Mit "Schrecken" müssen wir nun erkennen, daß eine gefesselte Blondine uns das "raubt", wofür wir so hart gekämpft haben (ist halt so im Leben!). Wir lösen die Fesseln ("untie woman") und geben ihr den Ring ("give ring to woman"). Das Adventure ist nun gelöst - wir feiern mit unserer Crew. Und wenn sie nicht gestorben sind,...

Manfred Kleimann



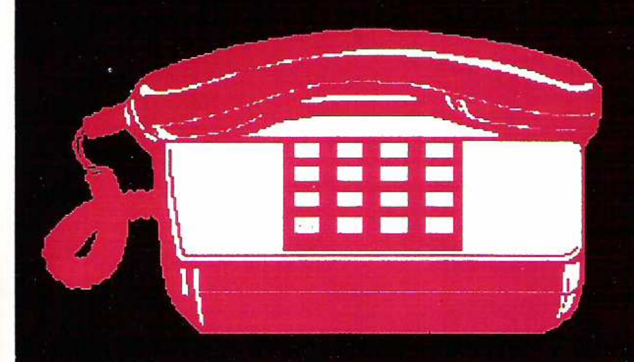


..maintenant, découvrez
la 1ere double simulation !
TENNIS Cup
AMIGA SCREENS
SEHR GROSSE REALITÄTSNÄHE
Außergewöhnliche Animationen und Sounds
Ein "doppelter Bildschirm", damit jeder Spieler im Vordergrund steht!
ALLE SCHLAGARTEN SIND HIER MÖGLICH:
-Aufschlag, Volley, Grundlinienschlag, Schmetterball, Stopball, Lob, ...
- Gerader Schlag, Spin und Slices.
ALLE SPIELARTEN:
- Einzel, Doppel, Training
- Schaukampf, Turnier, Daviscup
- Ein- oder zweispieler Modus
- 32 verschiedene Gegner
- Ein Editor um die Gegner zu erschaffen
Gegen Einsendung von DM 5,- Schutzgebühr (in Briefmarken) erhalten Sie die neueste Ausgabe der SOFTWARE AKTUELL mit unserer Preisliste
Ich habe einen (zutr. bitte ankreuzen)
☐ Atari ST ☐ C64 ☐ Amiga ☐ IBM
Name
Straße
PLZ/Ort
RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
LORiCIEL
81, rue de la Procession
92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18
Vertrieb:
RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128-132 ● D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: Österreich: Karasoft, Darius
Schweiz: Thali AG



INSERENTEN VERZEICHNIS

Drei heiße Drähte,...



(02435)
2086, 1295, 428

...wenn es um gute und preiswerte Software für

C64/128 und **AMIGA** geht.

Egal, ob Sie lieber Anwenderprogramme oder Spiele mögen, ob es Programme aus unserem Hause, anderer Hersteller oder Public-Domain-Programme sind, wir sind sicher, daß wir für jeden etwas bieten können.

Fordern Sie noch heute eine kostenlose Programm-Liste für Ihren Computer an.

Software-Herstellung und -Vertrieb
Dieter Mückter
Krefelder Str. 16
D-5142 Hückelhoven-Baal
Tel.: (02435) 2086, 1295, 428







ÜBER EIN JAHR IN DEN HITLISTEN! ... MEHR ALS 100.000 STÜCK VERKAUFT!

"Die anspruchsvolle Steuerung und sämtliche Spiel-Modi der C64-Version wurden tadellos umgesetzt. Dank besserer, schnellerer Grafik ist der Spielwitz noch eine Prise höher. Wer eine spielstarke Fußball-Simulation für seinen Amiga oder ST sucht, ist mit diesen sehr erfreulichen Adaptionen gut bedient."

(Heinrich Lenhardt in POWER PLAY 6/90)

Das 8bit-Fußball-Erlebnis der 80er Jahre wird nun zu einer 16bittigen Sensation der 90er: Nun sind die lang herbeigesehnten Amiga- & ST-Versionen auf dem Markt!

Als EMLYN HUGHES SOCCER für den 64er, Schneider & Spectrum erschien, beurteilte die Presse aus ganz Europa dieses durchweg sehr positiv.

Nun, da die Amiga & ST-Fassungen erhältlich sind, suchen die Tester schon nach neuen Superlativen. Besonders die britische Presse, die die Muster schon vorab sah, war schier aus dem Häuschen - und das mit Recht! Die Urteile rangierten von "einfach exzellent" bis "die wohl beste Fußball-Simulation, die es bislang gab!"

So, versucht es selbst! Und denkt daran: Es gibt nur ein EMLYN HUGHES SOCCER!

AUDIOGENIC SOFTWARE LTD BOMICO Vertrieb: Elbinger Straße 1, D-6000 Frankfurt/Main 90, W. Germany

Serviceline: Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf usw.? Unsere Spiele-Experten helfen Ihnen Mo. - Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Anruf genügt! Tel.: 069/778025